№ 6 (114)
июнь 2009 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Обзоры

Анонс

Кино

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA



VELVET ASSASSIN



НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Как ты, уважаемый читатель, наверное, уже в курсе, на дворе — июнь месяц. Игровая индустрия временно усыхает, виртуальные радости, как водится, вытесняются радостями реальными, все дела. Но этот номер "ВР", как ни парадоксально, чуть ли не трещит по швам от обилия информации, причем информации интересной.

Аж дюжина рецензий на PC-проекты — вот сколько их у нас сегодня! Прямо сейчас ты сможешь почитать о том, что представляют собой такие хиты, как раздувшийся ремейк одного из лучших шутеров 2004-го года The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, классический stealth-экшен Velvet Assassin и сиквел к почти культовому квесту Still Life. А вот и оставшиеся "пациенты", попавшие в мае под скальпели наших авторов: Stormrise, Ceville, Company of Heroes: Tales of Valor, Leisure Suit Larry: Box Office Bust, Gobliiins 4, X-Men Origins: Wolverine, "Сталин против марсиан", Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate и Zeno Clash. Ну а обладатели Xbox 360 и PlayStation 3, думается, обязательно обратят свое драгоценное внимание и на обзоры забавного Eat Lead: The Return of Matt Hazard и взрывной Killzone 2.

На этом "гвозди номера" не заканчиваются. Буквально на соседней страничке тебя ждет некислая подборка довольно громких новостей с только-только отгремевшей E3 2009, а в самых дебрях данного выпуска затаился ворох информации с недавно прошедшей в Москве КРИ 2009.

В качестве довеска — анонсы очень любопытного и безмерно очаровательного Machinarium и перспективного экшена Hei$t, а также развернутое прощание с легендарным долгостроем Duke Nukem Forever. Конечно, старина Дюк вполне может когда-нибудь нагрянуть-таки на наши системы, однако таким, каким мы его знали, этот ставший притчей во языцех проект останется очень и очень вряд ли.

А еще... Впрочем, стоп: совесть вежливо подсказывает, что пора закругляться с приветствием и перепугивать тебя, дорогой читатель, бороздить просторы июньского номера "Виртуальных радостей". Так и поступим. Приятного чтения и удачи!



BattleForge



начать играть за монстров. Подобный подход должен, по идее, сильно повысить удовольствие от процесса игры, ведь даже самый продвинутый ИИ не сравнится с живым противником. Примечателен и выбранный создателями сеттинг: в мире The Crossing переплелись Средневековье и недалекое будущее, что на скриншотах выглядит диковато, но оригинально. Разработчики не скрывают, что виной остановки работ над игрой является незавидное финансовое положение студии. Сейчас девелоперы трудятся над двумя другими проектами, так что за судьбу фирмы, скорее всего, можно не волноваться. А там, того и гляди, кризис минует, прибыль от новеньких игр бурным потоком потечет в закрома Arkane — и The Crossing опять растает.

Бунт на Марсе отложен

Компания THQ объявила о том, что PC-версия многообещающего TPA с открытым геймплеем Red Faction: Guerrilla выйдет не в начале лета, а 25 августа. По уже сложившейся недоброй традиции причины переноса даты выхода проекта названы не были. Возможно, таким образом издатель желает увеличить продажи приставочных версий игры, ведь на консолях PS3 и Xbox 360 новая часть Red Faction вышла без задержки, а именно 2 июня.

Guerrilla стала уже третьим эпизодом сериала Red Faction, повествующем о борьбе марсианских шахтеров за свободу и независимость от злобной мегакорпорации Ultor. Главной "фишкой" игры должна стать невиданная доселе разрушаемость объектов: любую постройку можно будет снести до основания, лишь бы взрывчатки хватило.

Спорт уходит с мониторов

Подразделение EA Sports, ответственное за разработку великого множества спортивных игр для PlayStation 2 и не только, закрыто. Каким боком это относится к правоверным PC-геймерам, спросите вы? Почти все спортивные симуляторы от EA, появляющиеся на персональных компьютерах, были портами именно со второй PS. И теперь существует два наиболее вероятных пути развития событий: либо на PC станут выходить порты с Xbox 360 или PlayStation 3, либо спортивных игр на "персоналках" станет на порядок меньше. Причем, судя по тому, что новые части NHL и Madden — обе с порядковым номером 10 в названии — компьютеры не посетят, "электроники" все же склоняются ко второму варианту.

Big Huge спасена

Фирма Big Huge Games, известная, в первую очередь, по серии Rise of Nations, обрела нового хозяина. Компания 38 Studios выкупила контору у прежнего владельца — издательства THQ, тем самым спася ее от закрытия. 38 Studios пока не успела ничем прославиться: ей еще менее трех лет. Сейчас в цехах команды кипит работа над онлайновой ролевой игрой Copernicus, а значит, лишние руки и головы лишними явно не будут. Big Huge Games в области разработки игр не новички, да и некоторые наработки по части создания RPG у них имеются. Будем надеяться, что разработчики найдут общий язык, грамотно объединят усилия — и на выходе мы, простые геймеры, получим достойный и увлекательный проект.

Серебряный S.T.A.L.K.E.R.

"1С" сообщает, что на прилавках появилась "Антология S.T.A.L.K.E.R. Серебряное издание". Как нетрудно догадаться из названия, в данный сборник включены оригинальный S.T.A.L.K.E.R., а также дополнение "Чистое небо". Обе игры антологии будут содержать все вышедшие на данный момент патчи. В качестве бонуса покупатель найдет в коробке диск со всевозможными плюшками, такими как подборка артов по мотивам серии, коллекция скриншотов, фильм о создании проекта и т.д. Из любопытных мелочей стоит отметить и аудиокнигу "Клык", несколько скинов для WinAmp, а также наличие не только русских, но и украинских версий обеих игр. Вам никогда не хотелось услышать, как сталкеры "похохляцки" разговаривают?..

Возвращение чилийского угара

Zeno Clash — нестандартный инди-шутер, обзор которого вы можете найти в этом номере — получит продолжение. Разработчики игры, команда ACE Team из чилийского города Сантьяго, удовлетворены продажами первой части и готовы приступить к созданию сиквела. Пока о проекте неизвестно ровным счетом ничего конкретного. Вся имеющаяся информация — это заявление разработчиков о том, что продолжение не уступит оригиналу. Но при разработке сиквела парни из ACE обещают не забывать и про оригинал: к Zeno Clash выйдет еще как минимум одна "заплатка", а также появится бесплатный дополнительный контент и редактор.

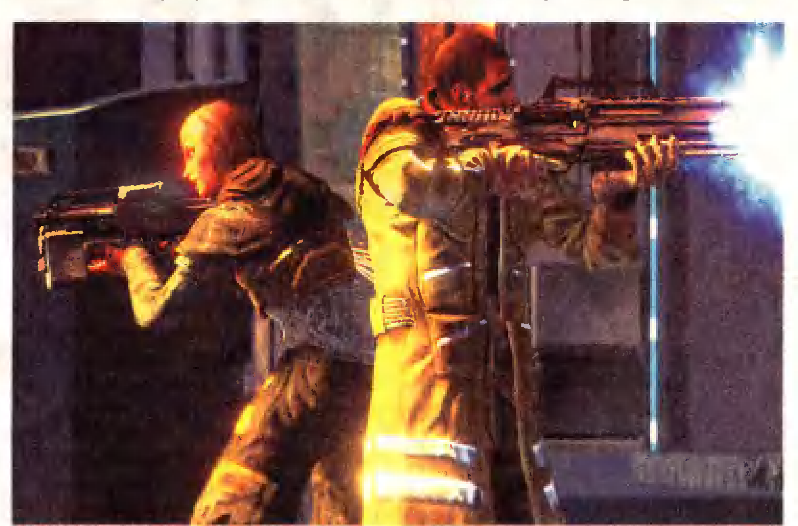
Суета вокруг Дюка Нюкема

Пожалуй, самой громкой новостью мая является громкое разбирательство вокруг студии 3D Realms и ее "вечноразрабатываемого" проекта Duke Nukem Forever. Над DNF работают уже около дюжины лет, а на вопросы о дате выхода разработчики неизменно отвечали "When it's done...", что по-русски звучит приблизительно так: "Чего пристали-то? Как сделаем, так и отрелизим". И вот, в один прекрасный — или не очень прекрасный — майский день 3D Realms объявляет о банкротстве и сворачивании работ над стариной Дюком. Сказать, что фанаты того самого Duke Nukem 3D 1996-го года выпуска от такого поворота событий были в шоке, значит не сказать ничего. Джордж Бруссард, один из совладельцев студии и ключевая персона в разработке DNF, извинился перед всеми, кто ждал игру, и выложил напоследок небольшой ролик с демонстрацией трехмерных моделей всяких "кабанчиков" и некоторых игровых моментов. Это маленькое видео явило свету особенности почившего в бозе проекта — низкий по сегодняшним меркам уровень графики, прекрасную анимацию монстров, неплохую разрушаемость мира, повсеместную заскриптованность, а также атмосферу всенародно любимой серии. Это был несколько выжатый и выдохшийся, но все такой же крутой и харизматичный Дюк. Однако рассуждения по этому поводу вы сможете прочитать где-то на последних страницах этого номера, поэтому вернемся к судьбе 3D Realms.

Примерно через неделю после ошарашивающего заявления Бруссарда издательство Take-Two подало на разработчиков DNF судебный иск. Суть его в том, что издатель, якобы заплативший 3D Realms в 2000-ом году за право издавать DNF 12 миллионов американских долларов, возжелал получить от студии-банкрота финансовое возмещение и все наработки по проекту. Основатель 3D Realms (в девичестве — Apogee) Скотт Миллер отреагировал на данные претензии примерно так: мы, мол, никаких денег вообще не видели, так что идите со своими наездами туда, куда шли. Чем закончится судебное разбирательство и будет ли оно вообще, на момент написания этих строк абсолютно не ясно.

Ну а кульминацией этой, безусловно, запутанной и захватывающей истории стало новое заявление того же Бруссарда о том, что студия все-таки не закрыта. В 3D Realms, оказывается, просто были "небольшие перестановки". Команду, работавшую над DNF, распустили, но от соответствующей интеллектуальной собственности никто отказываться не собирается, так что она будет развиваться. Словом, вполне возможно, Duke Nukem Forever воскреснет Фениксом из пепла и однажды увидит свет.

Кирилл Sigizmund Улезко



Red Faction: Guerrilla



S.T.A.L.K.E.R.

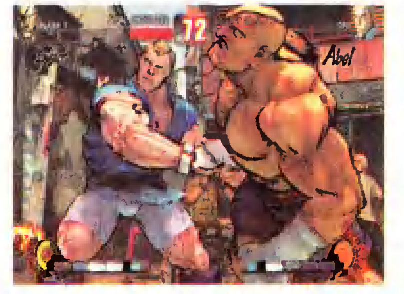
Дайджест

BattleForge теперь бесплатна... почти

С 26-го мая гибрид стратегии в реальном времени и коллекционной карточной игры под названием BattleForge стал практически бесплатным: полноценный дистрибутив клиентской части можно абсолютно свободно скачать с официального сайта. Вместе с ним игрок получит также две колоды по 32 карты и доступ ко всем дополнениям. Однако за столь щедрым жестом скрывается хитрый и продуманный маркетинговый ход: новые наборы карт и очки для их покупки по-прежнему стоят денег, так что клюнувшие на "халяву" пользователи реально рискуют "подсесть" на игру и начать регулярно пополнять закрома Electronic Arts, которая является издателем проекта, хрустящими зелеными бумажками.

Требования к уличным бойцам

Наконец стали известны системные требования PC-версии файтинга Street Fighter IV, релиз которой должен состояться 7 июля сего года. Стоит признать, они весьма демократичные. Судите сами. Минимальные требования выглядят так: процессор уровня Intel Pentium 4 2,0ГГц, 1Гб ОЗУ, видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X1600, 10Гб свободного места на жестком диске. Рекомендованная конфигурация: процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,0ГГц, 2Гб ОЗУ, видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600 или ATI Radeon X1900, 10Гб свободного места на жестком диске.



Долг зовет все громче

Все новые и новые подробности появляются о продолжении одного из самых успешных экшенов нашего времени — Call of Duty. Как известно, шестая часть сериала будет носить название Modern Warfare 2, а ее действие развернется в наши дни. Из недавно появившегося в Сети трейлера и различных зарубежных источников удалось почерпнуть следующую информацию. Во-первых, сюжет будет некоторым образом связан с предыдущей частью (нам будут мстить за Закаева?). Во-вторых, одиночная кампания будет длиннее, чем в первой Modern Warfare, и предоставит игрокам больше свободы — в частности, возможность скрытного прохождения определенных эпизодов; однако игра по-прежнему будет линейной. Также разработчики каким-то образом постараются решить проблему респавна врагов и улучшат ИИ. А еще будет один или несколько зимних уровней, где игрок сможет покататься на снегоходе и полопзать по скалам при помощи ледорубов. Графический уровень проекта, разумеется, значительно подымется.

Стоит отметить, что новый Call of Duty ждут очень многие: уже на сегодняшний день — за пять месяцев до релиза — в интернет-магазинах оформлено огромное количество предзаказов на игру. Вполне возможно, что Modern Warfare 2 станет самым успешным в коммерческом плане проектом серии.

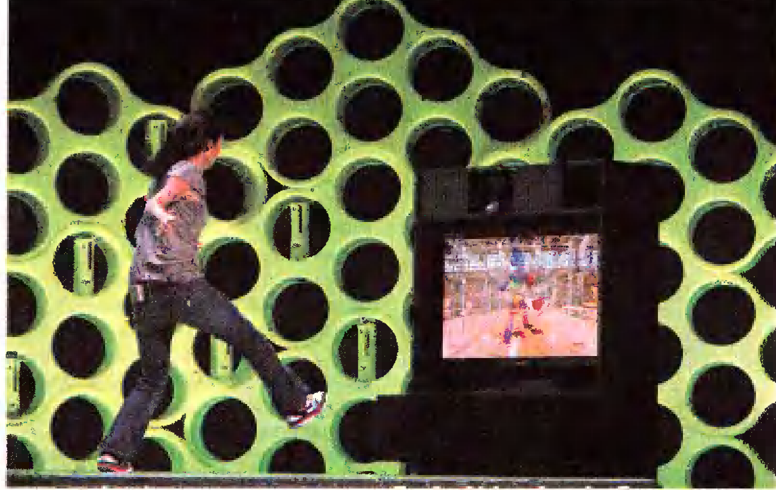
The Crossing "замерзла"

Что ни говори, а кризис есть кризис. В то время как довольно богатые компании-издатели просто переносят даты выхода игр, фирмы помельче вынуждены идти на более радикальные меры. Так, Arkane Studios объявила о заморозке амбициозного проекта The Crossing — экшена от первого лица на движке Source, объединявшего в себе сразу однопользовательскую и многопользовательскую составляющие. По задумке авторов, в любой момент к проходящему уровень пользователю мог подключиться любой другой человек и

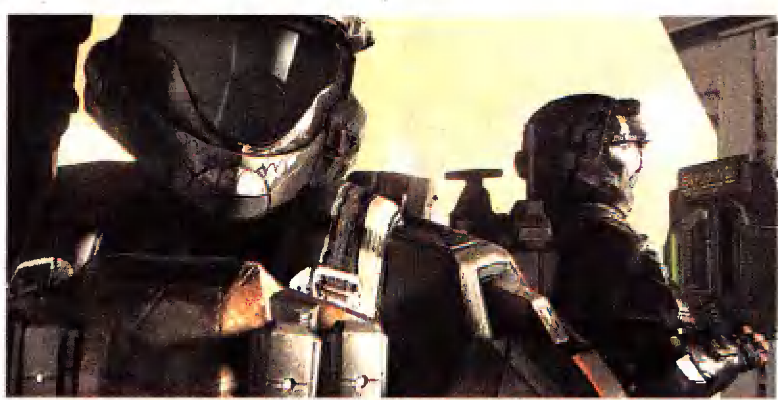
E3 2009. Окно в будущее

Пронесшаяся, словно вихрь, по первым дням июня всемирно известная Electronic Entertainment Expo 2009 оправдала все ожидания. Громкие анонсы, революционные технологии, информация о самых "скрытных" проектах последних лет — равнодушным выставка не оставила ни одного любителя игр. Ниже по курсу — разбор самого лакомого с одного из главнейших игровых торжеств года.

Начнем, пожалуй, с наиболее громкого события E3 2009. Давным-давно было ясно, что будущее игр не за геймпадами, клавиатурами и прочими девайсами, которыми мы активно пользуемся последние -надцать лет. Но кто бы мог подумать, что это самое будущее уже стоит на пороге и нажимает на ручку двери, планируя ворваться в наш спокойный и привычный быт. Мы тут, собственно, о следующем. Компания Microsoft, последние годы с явной завистью смотревшая через забор на огород Nintendo, представила публике технологию, способную не просто составить конкуренцию Wii, но и похоронить эту небольшую и скромную приставку. На своей конференции представители Microsoft, не чураясь громких речей, громогласно заявили, что интерактивные развлечения, наконец, готовы взойти на новую ступень эволюции, а поможет им в этом, естественно, Xbox 360. Project Natal — именно так называется маленькое устройство, абсолютно гениальное по своей сути. Если совсем просто, то это небольшая штуковина, которая умеет различать движения, мимику и интонацию голоса игрока, что рождает просто фантастические поля для новых, уникальных творений.



Project Natal



Halo 3: ODST

Таким уникальным творением, без сомнений, является, например, проект от известного дизайнера Питера Молинье. Этой игрой "дядя Петя" умело интриговал последние полгода, обещая перевернуть все представления о геймплее. И этот переворот происходит именно благодаря устройству Project Natal. В центре нового тайтла Молинье — десятилетний мальчик по имени Майло. С помощью Project Natal мы сможем с ним общаться и даже взаимодействовать. При этом в руках не потребуется ничего держать — и контактировать с Майло будет реально сидя на диване или спокойно расхаживая по комнате. В проекте, по слухам, будет не только паренек, но также маленькая девочка и собака. Как в это играть, пока не очень понятно. Зато нам показали мальчика. Он говорил, прыгал, "перекидывался" с человеком предметами, распознавал нарисованный на листе бумаги апельсин — в общем, по полной демонстрировал свой искусственный интеллект. Но это — всего лишь техно-демо. Как на такой основе выстроить интересный геймплей? Вопрос сложноватый даже для воображения.

Опробовать Project Natal и Project Dmitry (так пока называется игра Lionhead) в деле раньше следующего года не получится. К тому же, это все актуально для владельцев Xbox 360, а обладатели PC, PlayStation 3 и Wii в данном случае в полном пролете.

***

Неторопливая финская студия Remedy, уже несколько лет подряд сводящая нас с ума переносами амбициозного экшена Alan Wake, наконец разродилась конкретикой о дате выхода игры и даже показала кусочки геймплея. Счастливчики, узревшие проект воочию, разумеется, в восторге. Говорят, что и графика на уровне, и атмосфера в порядке, и сам игровой процесс соответствует ГОСТам. Видеоролики, в принципе, их восхищение подтверждают. Выйти Alan Wake должен не раньше весны следующего года. И, что еще хуже, только на Xbox 360. Хотя расстраиваться не стоит: экшен с вероятностью в 99 процентов появится и на PC. Просто ему пока нужно побыть timed-эксклюзивом.

***

Рассказали и о Halo 3: ODST, являющей собой дополнение к Halo 3. Тут все неоднозначно. Движок у ODST старый и морщинистый, но геймплей, как и положено, залихватский. Играть на этот раз мы будем не за Мастера Чифа, а за обыкновенного разведчика. Релиз — 22 сентября, причем только на Xbox 360. Также объявили, что в разработке находится Halo: Reach (Xbox 360) — приквел к оригинальной Halo. Правда, на том дело и закончилось — никаких подробностей об игре не разгласили. Показали лишь коротенький, ничего не проясняющий тизер. Ждем, когда спадет пелена тайны.

***

Очень скромно анонсировали Crackdown 2. Ни подробностей о проекте, ни даты выхода — показали только замечательный CGI-ролик и на том закончили. Надеемся, что на этот раз тайтл про прыгучего человека не минует PC.

***

Предсказуемо не стал откровением Modern Warfare 2. Activision распылялась о том, что серия за шесть лет своего существования разошлась тиражом в 35 миллионов копий и что запуск новой части окажется самым крупным в истории, и с ним не сравнятся даже запуски Halo 3 и GTA 4. Было бы что с такой помпой представлять, уважаемые. Modern Warfare 2 — это все тот же Call of Duty. Несомненно, чуть более кинематографичный, чуть более интерактивный, но такой же линейный и совершенно не революционный. Это, правда, не делает игру плохой, и свою порцию "восьмерок", "девяток" и даже "десяток" она отхватит. Встреча с Modern Warfare 2 состоится десятого ноября.



Modern Warfare 2

***

Telltale Games — авторы таких квест-сериалов, как Sam & Max и Wallace & Gromit's Grand Adventures — анонсировали Tales of Monkey Island, продолжение культового квеста девяностых годов от LucasArts. Игра будет разбита на пять эпизодов, первый из которых должен выйти во второй половине этого года для PC и Wii. В то же время LucasArts лично занимается ремейком первой части замечательного квеста. Новая версия игры порадует владельцев PC и Xbox 360 летом.



***

Turn 10 Studios показали Forza Motorsport 3. Это, если кто не знает, главный гоночный эксклюзив Xbox 360 и главный конкурент Gran Turismo 5 (PS3). В третьей части известного гоночного сериала будет более 400 автомобилей и более 100 треков, умный редактор, возможность обмениваться повторами в HD-разрешении и еще уйма различных приятных особенностей. Релиз Forza Motorsport 3 случится осенью.

***

Странно получилось с Metal Gear Solid: Rising, новым творением Kojima Productions. Поначалу игра была заявлена как абсолютный эксклюзив для Xbox 360. Однако чуть позже посыпались опровержения, и в итоге оказалось, что проект выйдет не только на консоли Microsoft, но и на PlayStation 3 и даже PC. Управлять в MGS: Rising нам придется Рейденом, если это вам что-нибудь сказало.

Вторым важным анонсом от Хидео Кодзимы стал экшен Castlevania: Lords of Shadow. Это слэшер а-ля God of War, который выйдет только на PlayStation 3 и Xbox 360, что неудивительно: Castlevania — консольная серия до десятого колена. Разрабатывает Lords of Shadow испанская компания Mercury Steam Entertainment — авторы Scrapland и Clive Barker's Jericho. Как видите, студия вновь окажется в тени известного имени. Во время создания своей первой игры (Scrapland) команда стояла за спиной Американа МакГи, затем ее затмевал мастер ужасов Клайв Баркер, и вот теперь к ним снизошел сам Кодзима. Впрочем, главное, чтобы игра получилась хорошая. А она, если отталкиваться от трейлера, такой и получится. Ждем 2010 года.

***

Канадская BioWare представила публике роскошный — по-другому и не скажешь — ролик Star Wars: The Old Republic. Трехминутный шедевр поразил и качественной анимацией, и красотой, и режиссурой. Такому видео позавидовала бы сама Blizzard Entertainment — создательница самых лучших на сегодняшний день игровых роликов. Описывая The Old Republic, BioWare, кроме всего прочего, отметила, что в озвучивании проекта принимает участие самое большое количество актеров в истории геймдева. Разговаривать в Star Wars: The Old Republic будут все NPC и, конечно же, все герои. Даты выхода у перспективной многопользовательской игры пока нет.

***

Немецкая Crytek призналась, что в ее недрах идет активный процесс разработки Crysis 2. Продолжение шутера про Номада, джунгли и инопланетян выйдет на PC, Xbox 360 и PlayStation 3 предположительно в следующем году. Игра использует движок под названием CryEngine 3, который, по сути, является более доработанным и оптимизированным под консольное "железо" CryEngine 2. Цеват Йерли, глава Crytek, заявил, что Crysis 2 станет самым красивым проектом на приставках. Опять громкие слова о графике и технологиях. Лучше бы обещали, что на этот раз геймплей окажется более интересным и многообразным.

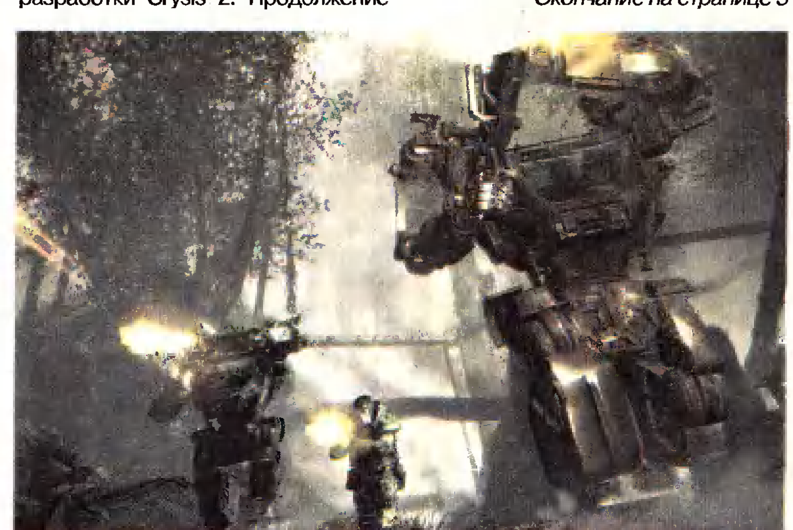
***

Ubisoft вывела в свет два горячо ожидаемых стелс-экшена — Assassin's Creed 2 и Splinter Cell: Conviction. Все на высшем уровне: Альтаир обучился новым боевым приемам, а Сэм Фишер снял свой фирменный костюм, отрастил щетину и готов разорвать мир на куски, лишь бы восторжествовала справедливость; геймплей Conviction, судя по тому, что показали, будет очень мощным. Обе игры должны выйти осенью. И, опять же, Splinter Cell: Conviction остается пока что timed-эксклюзивом для Xbox 360. Ах да, осенью также выйдет Assassin's Creed: Bloodlines на PSP. Тайтл будет связующим звеном между первой и второй частью игры — вместе с Альтаиром нам предстоит отправиться на Кипр.

***

Не обошлось без информации об Avatar, создаваемой по одноименному фильму, запланированному на декабрь сего года. На пресс-конференции, кстати, присутствовал сам Джеймс Кэмерон — режиссер ожидаемой картины.

Окончание на странице 5



James Cameron's Avatar: The Game



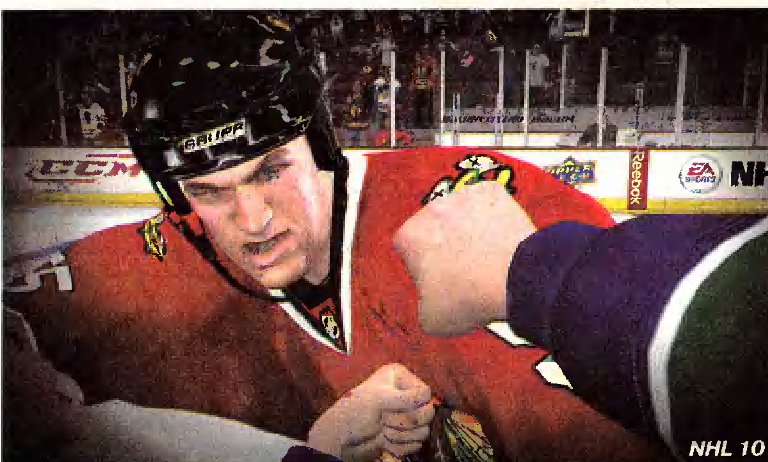
Splinter Cell: Conviction



Star Wars: The Old Republic

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ





NHL 10

Якудза номер пять

Очередную экскурсию в мир японской мафии готовятся организовать для игроков компания Sega и студия Amusement Vision, официально анонсировавшие разработку нового, уже пятого по счету эпизода в серии **Yakuza**. Название игры пока не разглашается, однако уже известно, что оно будет отличаться от названия игровой линейки. Просто новый проект будет совершенно не похож на предыдущие тайтлы серии: разработчики хотят сделать нечто совершенно новое, но при этом полностью отказываться от заветов проверенной временем классики тоже не собираются. Ни даты релиза, ни списка целевых платформ у игры тоже пока нет. Впрочем, нас это сильно волновать не должно: Sega европейцев еще Yakuza 3 (PlayStation 3) до сих пор не порадовала, ограничившись выпуском этого проекта лишь на территории Страны восходящего солнца. Будем надеяться, хоть пятый эпизод Yakuza японцы все-таки соизволят представить на суд суровых западных геймеров.

Возвращение легенды

Классика, как мы помним, не стареет. В этом уверена и Konami, недавно решившая возродить самую настоящую игровую легенду, жутко популярную в эпоху господства восьмибитных приставок — сериал Contra. 12 мая на консоли Nintendo Wii издательство выпустило игрушку **Contra ReBirth** — ядреный экшен, украшенный возможностью кооперативного прохождения. Правда, пока новая Contra объявилась лишь на территории Японии. Дата релиза игры в Европе на данный момент не известна.

Сутки в шкуре мутанта

Поступивший в конце мая в продажу катастрофическо-супергеройский экшен **inFamous** (PlayStation 3) потребует на прохождение больше суток — в этом уверены создатели игры из студии Sucker Punch. Правда, 25 часов придется затратить только в том случае, если играющий будет выполнять все побочные квесты, коих в inFamous насчитывается



около сотни. Если же проигнорировать дополнительные задания и сконцентрироваться только на трех с половиной десятках сюжетных миссий, то можно одолеть игру за 15 часов. Однако разработчики отмечают, что выполнение дополнительных миссий поможет игроку изменить окружающий его виртуальный мир, так что игнорировать эти задания не рекомендуется.

Достижение Fuel

Создатели гоночной игрушки **Fuel** (PC, PS3 и Xbox 360) уже могут похвастаться первым крупным успехом своего детища. Этот проект, приставочная премьера которого на момент выхода этого номера "ВР" уже состоится, завоевал место в Книге рекордов Гиннеса как "самая масштабная игра для консолей". Постапокалиптический мир Fuel простирается на 14400 квадратных километров — по этой обширной территории и раскатывают виртуальные гонщики на мотоциклах, внедорожниках и другом автотранспорте. Что ж, заявка на успех очень серьезная: далеко не каждому проекту Книга рекордов Гиннеса дает свою рекомендацию аккурат перед самым релизом.

Контактный спорт

Electronic Arts рассказала, что в игру **NHL 10**, которая готовится к релизу в сентябре 2009 г. на Xbox 360 и PlayStation 3, будет включено одно очень интересное нововведение. Если вкратце, то хоккейные баталии приобретут еще более реалистичный характер благодаря элементам файтинга от первого лица, прикрученным к игре. Хоккей — это, как известно, контактный спорт, поэтому время от времени матчи будут прерываться поединками обозленных друг на друга игроков. Причем, если вы вдруг надумаете отметелить кого-нибудь из спортсменов вражеской команды, ему на выручку тут же бросятся все его оказавшиеся поблизости товарищи, так что файтинг легко может превратиться в самый настоящий beat'em up.

Также EA объявила, что в NHL 10 будет значительно расширен арсенал финтов и приемов — среди прочего игроки получат возможность запугивать противников, прижимая их корпусом к борту.

Карманная приставка от Microsoft?

Портал Team Box весьма уверенно утверждает, что Microsoft втихую мастерит собственную карманную консоль, призванную утереть нос и Nintendo с ее DS, и Sony с ее PSP. Устройство, получившее название **xYz**, будет сочетать в одном корпусе функции игровой консоли, медиаплеера и устройства для путешествий (вероятно, карты, словари, и т.п.). Однако официального анонса xYz пока не было, а значит, на момент написания заметки информация Team Box относится к категории слухов.

Недетские игры

У Nintendo Wii уже сложилась достаточно прочная репутация "семейной" консоли. Спортивные игры, развлечения для вечеринок, добрые девчачьи забавы с пющими зверюшками — вот какие проекты многие игроки ожидают найти в игровом арсенале данной приставки. Однако есть некоторые игродельческие студии, которым категорически не нравится такое положение дел. И они делают свои эксклюзивы для Nintendo Wii как можно более кровавыми и жестокими — для того, чтобы простые игроки всегда имели возможность выбора.

Одной из таких студий, не желающих идти проторенной дорожкой, является компания High Voltage Software, анонсировавшая в мае сразу два довольно брутальных проекта эксклюзивно для Nintendo Wii. **Gladiator A.D.**, первая из этих игр, посвящена гладиаторским боям, которыми в свое время развлекали себя древние римляне. Разработчики обещают просто море жестокости, а также суровых персонажей, битвы с дикими зверями и смертельные ловушки, расставленные по аренам. По жанру игра будет файтингом, в котором врага разрешено крошить в капусту различным колюще-режущим или ударно-дробящим оружием. Глядеть на игровой мир разработчики предлагают нам из-за спины главного героя, управляя его конечностями легкими движениями знаменитого контроллера. Gladiator A.D. должен поступить в продажу в начале 2010 г.

Если же вам не по нраву поединки древних воинов, High Voltage Software может предложить **The Grinder** — очень жесткий шутер, во время прохождения которого придется воевать с самыми разными монстрами. На истребление нечисти выходит отряд из четырех человек. Каждый из воинов обладает своей биографией и талантами. Обещана прокачка персонажей и оружия. Не следует также забывать, что The Grinder ориентирована на совместную игру, так что еще до прохождения очень желательно позаботиться о толковых напарниках, которые смогут заменить выданных на старте болванчиков.

Космодесантники на консолях

Вместе с теплыми майскими деньками пришли вести о проекте **Warhammer 40.000: Space Marine** для PlayStation 3 и Xbox 360. Как мы помним, ранее разработкой этой забавы заведовала THQ Australia, однако, согласно последним новостям, доделывать игрушку поручено Relic Entertainment. Экшен-RPG о подвигах императорских космодесантников точно предложит игрокам в качестве противников свирепых орков и, возможно, тиранидов — воинов-насекомых. Для разборок с врагами припасено разное оружие: будут и цепные мечи, использовать которые надлежит во время рукопашных схваток, и болт-пистолеты для отстрела неприятелей на расстоянии, и даже несколько видов "оружия массового уничтожения" — к примеру, игрок сможет вызывать залпы с космических кораблей, расположенных на орбите планеты. Заявлен и мультиплеерный режим, но в подробностях о нем разработчики не рассказали.

Солдаты-клоны на карманных приставках

Пока космодесантники вселенной Warhammer 40.000 готовятся к штурму "основных" приставок, солдаты-клоны из вселенной Star Wars также сложа руки сидеть не собираются. LucasArts официально анонсировала проект **Star Wars Battlefront: Elite Squadron** для PlayStation Portable и Nintendo DS. Разработчики уверяют, что геймплей будет похож на другие игры подсерии Battlefront: игроков будут прямо со старта бросать в мясорубку масштабных сражений "Звездных войн", причем на этот раз — впервые в сериале — будет возможность начинать битву на поверхности планеты, а затем подниматься в космос и участвовать в схватках на бортах космических кораблей. Опять же, впервые в серии Battlefront появится и сюжет. Мы будем играть за клона X2, созданного из гена рыцаря-джедая и перешедшего на сторону армии повстанцев.

Европейская версия End of Eternity

Ролевая игра End of Eternity, разрабатываемая студией tri-Ace для Xbox 360 и PlayStation 3, все-таки появится в Старом Свете, правда, под именем **Resonance of Fate**. В JRPG Resonance of Fate игроков будет поджидать отряд из нескольких героев, путешествующий по различным уровням огромной башни, в которой и будет проходить большая часть игры. Разработчики будут развлекать нас ураганными перестрелками с врагами и постоянными битвами. А изюминкой игры призвана стать интересная боевая система: во время сражений игрок сможет контролировать только одного из воинов отряда, что для JRPG, прямо скажем, несколько непривычно.

В Европе Resonance of Fate должна появиться только весной 2010 года. А вот японцы смогут ознакомиться с проектом уже следующей зимой.

И снова Capcom vs.

В 90-х годах на консолях и аркадных автоматах существовала линейка файтингов Capcom vs., в играх которой геймерам предлагалось участвовать в схватках персонажей Capcom с воинами из других вселенных (особой любовью у разработчиков пользовались воины комикс-империи Marvel). В прошлом году компания решила продолжить славную игровую линейку, выпустив на Nintendo Wii файтинг **Tatsunoko vs. Capcom** — на этот раз в бою сошлись воины, появившиеся на свет в анимационной студии Tatsunoko, а также бойцы вселенных Street Fighter, Mega-Man, G-Force и других. Первоначально игра вышла только в Японии, но теперь издатели решились выпустить Tatsunoko vs. Capcom и на территории США. Точная дата заокеанской премьеры игры, правда, пока не названа. О выходе Capcom vs. Tatsunoko в Европе также ничего не известно. Ждем и надеемся.

История гея Тони

Как и ожидалось, Rockstar все-таки выпустит второе скачиваемое дополнение к GTA 4. Добавка, получившая название **The Ballad of Gay Tony**, появится в Сети осенью этого года — эксклюзивно для Xbox 360. Играть нам придется за бывшего хулигана Луиса Лопеса, ныне выступающего ассистентом Тони Принца, в кругах шоу-бизнеса известного под прозвищем "Гей Тони". Разработчики обещают, что адд-он познакомит игроков с изнанкой клубной жизни соответствующей игровой вселенной.

Heavy Rain не подружится с Xbox 360

Вынуждены разочаровать обладателей консоли от дяди Билли: игрушка **Heavy Rain** никак не сможет почтить своим присутствием Xbox 360, о чем совершенно определенно заявил в одном из недавних интервью Дэвид Кейдж, глава студии Quantic Dream. Просто Дэвид не уверен, что "ящик" потянет такую игру, как Heavy Rain. Разработчики уверены, что у них получается великолепный проект. Однако за великолепие Heavy Rain пришлось заплатить свою цену: возможности процессора Cell были использованы практически на полную катушку. Так что для обладателей Xbox 360 и PC Heavy Rain на данный момент остается лишь мечтой.

На PlayStation 3 же новый проект Quantic Dream должен появиться в конце года — тогда и станет ясно, стоила ли игра тех усилий, которые были на нее потрачены.

AlexS



E3 2009. Окно в будущее

Начало на странице 3

Кэмерон расписал прелести фильмы, а Ubisoft, подхватив, заявила, что James Cameron's Avatar: The Game предстанет качественным экшеном с сильной сюжетной жилкой и качественно сделанным геймплеем. Не знаем, что за игра получится в итоге, однако скриншоты симпатичные. Про I Am Alive по-прежнему ничего не слышно.

***

Valve совершенно неожиданно анонсировала Left 4 Dead 2, скрасив свои слова классным видео. Выйти игра должна уже в ноябре этого года. Очевидно, что чего-то сверхнеобычного от проекта ожидать не стоит. Это наверняка будет крепко сбитое продолжение со всеми прилагающимися "достопримечательностями" (новые враги, оружие, герои, карты), которое вполне можно было бы представить под биркой обыкновенного адд-она. Хотя Valve веников не вяжет — авось и перелопатят основу до уровня второй части. Left 4 Dead 2 — это, само собой, круто, но очень обидно, что никто даже не упомянул о Half-Life 2: Episode 3. Как там обстоят дела с игрой? Когда она выйдет? Вопросы неопределенное время останутся без ответов. Valve безжалостно издевается над миллионами игроков.



***

Sony анонсировала свежую модель PSP, которая будет называться PSP Go!. Новая карманная консоль будет меньше, легче и во многом функциональней своих предшественниц. Приставка должна появиться в продаже первого ноября.

***

Сэм Хаузер, один из основателей Rockstar и главный идеолог серии GTA со времен третьей части, рассказал немного о новом экшене Agent, создаваемом студией эксклюзивно для PlayStation 3. Хаузер поведал, что вся компания усердно трудится над тем, чтобы игра совмещала в себе ураганный экшен, захватывающий сторилайн и пеструю атмосферу. К сожалению, показать Rockstar пока нечего.

***

Nintendo чем-то выдающимся не отметилась. Анонсировала вязанку новых Mario (в том числе Super Mario Galaxy 2), продолжение Metroid под названием Metroid Other M и какой-то странный Wii Vitality Sensor — девайс, способный замерять пульс. Ко всему прочему, компания разливалась соловьем о ворохе проектов для DS, о Dead Space: Extraction и о Resident Evil: Darkside Chronicles.

На этом, пожалуй, закруглимся. Конечно, на выставке состоялось еще много анонсов и событий, но газета не резиновая, а о самом интересном мы, думается, смогли рассказать. Готовьтесь к будущему. Следующий год будет крайне интересным.

Антон Жук

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Сирены MSI

Компания MSI в мае месяце с гордостью представила пользователям первые продукты в новой серии Syren. Одной из новинок стала MSI Syren Sound Card X-Fi — звуковая карта, подключаемая к компьютеру с помощью интерфейса PCI Express. Среди козырей разработки — поддержка технологии CMSS-3D, которая надежно обеспечит пользователей объемным звуком при просмотре фильмов. Технология X-Fi Crystalizer отвечает за улучшение воспроизводимых аудиоматериалов, будь то аудиосопровождение фильмов и игрушек или же музыкальные композиции. А вот в сферу ответственности технологии Advanced HD уже входят только аудиоэффекты из компьютерных игр.





Другой "свежачок" от MSI носит имя MSI SyrenPhone Gaming. За этим названием скрываются наушники, сработанные специально для любителей компьютерных игр. Микрофон, оснащенный функцией подавления сторонних шумов, большие динамики с магнитными элементами из неодима, а также гламурный позолоченный USM-коннект — словом, просто мечта каждого среднестатистического геймера.



Наконец, третьим продуктом в новой линейке Syren является акустическая система MSI SyrenSpeaker Mini. Она состоит из двух динамиков мощностью 1 Вт каждый. Также система может похвастаться частотным диапазоном от 250 Гц до 18 кГц и усилителем Class D. К компьютеру акустическая система подсоединяется через USB.

Даже приблизительные даты выхода на рынок решений линейки Syren пока не объявлены.

Специально для геймеров

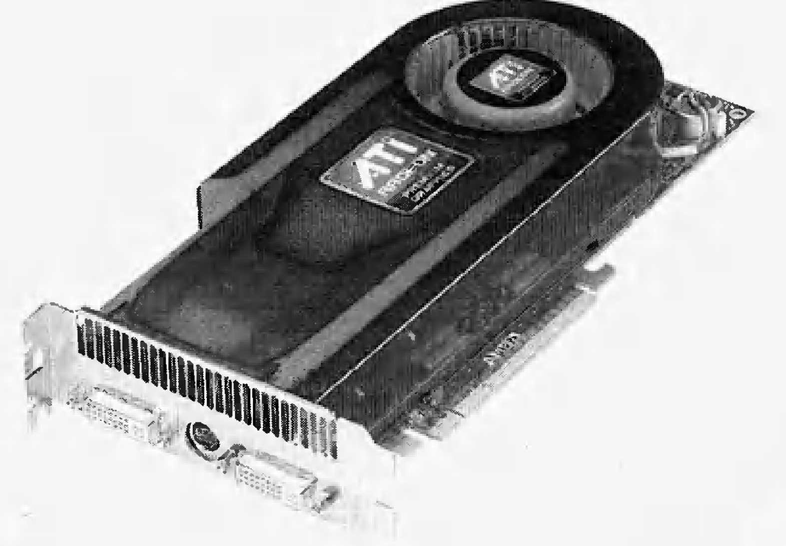
Тайваньцы из Thermaltake Technology запускают новый бренд — TTeSports, продукция которого будет ориентирована, в первую очередь, на геймеров-профессионалов. Ожидается, что под брендом TTeSports будут выпускаться мышки, клавиатуры и наушники, причем цена каждого девайса не будет превышать 100 долларов. Thermaltake Technology возлагает на новую линейку большие надежды: моделям TTeSports отведено ключевое место в ассортименте продукции компании, которая прежде специализировалась на компьютерных корпусах.

Новая видеокарта от Sparkle Computer

Компания Sparkle Computer представила на суд широкой общественности видеокарту GeForce 9800 GT Plus Edition с собственным дизайном печатной платы. Собственный дизайн печатной платы позволил достичь лучшей производительности, а также стабильности при разгоне. Частота ядра была увеличена с 675 МГц до 738 МГц, тактовая частота памяти составляет 2200 МГц, тип памяти — 512 Мб DDR 3. Также была увеличена частота шейдерных блоков — с 1688 до 1836 МГц. В итоге увеличение частот привело к значительному приросту производительности продукта.

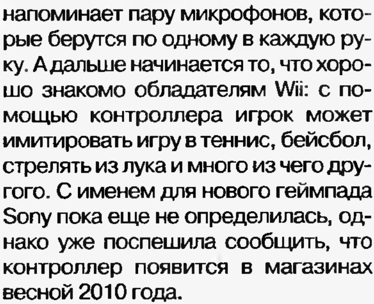
Достижение AMD

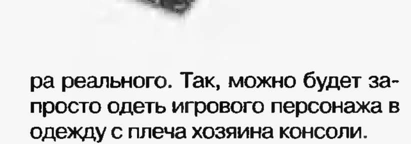
У AMD есть действительно серьезный повод для гордости: компания объявила о релизе графической карты ATI Radeon HD 4890 с самым мощным на сегодняшний день процессором с тактовой частотой 1 ГГц. Кроме того, новинка хвастает передовой памятью GDDR5 и обладает быстродействием 1 Тфлоп, а также поддерживает DirectX 10.1. Ожидается, что новинку по достоинству оценят, в первую очередь, любители компьютерных игр, которым разработчики обещают поддержку передовой физики и очень высокую скорость работы.



Технологии будущего

Очевидно, лавры Nintendo никак не дают покоя конкурентам из Sony и Microsoft: недавно обе компании представили свежие контроллеры для использования в своих приставках. Геймпад от Sony, согласно утверждениям очевидцев, более всего





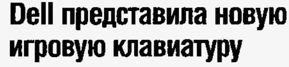
напоминает пару микрофонов, которые берутся по одному в каждую руку. А дальше начинается то, что хорошо знакомо обладателям Wii: с помощью контроллера игрок может имитировать игру в теннис, бейсбол, стрелять из лука и много из чего другого. С именем для нового геймпада Sony пока еще не определилась, однако уже поспешила сообщить, что контроллер появится в магазинах весной 2010 года.

А вот идея Microsoft намного интереснее. Ее разработка Project Natal — новый контроллер для Xbox 360 — является не просто копированием технологии Nintendo. Это, вполне возможно, полноценный новый шаг в развитии виртуальных развлечений. Project Natal состоит из специальной камеры, датчика глубины, микрофона и собственного процессора. Все это в совокупности сделано для того, чтобы помочь игрокам полнее вжиться в выдуманный мир. Благодаря Project Natal персонажи смогут воспринимать речь, эмоции, мимику геймеров и, конечно же, их движения. Более того, благодаря Project Natal игроки получат возможность "переносить" в виртуальный мир предметы из мира реального. Так, можно будет запросто одеть игрового персонажа в одежду с плеча хозяина консоли.

Microsoft намеревается запустить Project Natal в широкую продажу в следующем году, а стоить контроллер будет около 200 долларов. Примерно тогда же появятся и первые игры, "заточенные" под новый контроллер.

Республика геймеров

Неплохой подарочек любителям компьютерных игр есть и у компании ASUS: она выпустила материнскую плату ROG (Republic of Gamers) CrosshairIIIFormula. Сообщается, что новинка поможет владельцам процессоров AMD Phenom II полностью раскрыть их потенциал. Одной из интересных функций ROG CrosshairIIIFormula является ASUS CPU Level Up, позволяющая увеличить производительность процессора до уровня более дорогой модели. Функция MemOK! позволит избежать проблем при обновлении памяти компьютера: при нажатии одной только кнопки MemOK! задаст безопасные настройки памяти, с которыми система гарантировано запустится. В комплект CrosshairIIIFormula также входит звуковая карта Supreme FX X-Fi.



Dell представила новую игровую клавиатуру

В мае на официальном Интернет-ресурсе компании Dell появилась информация о новой клавиатуре Logitech G19, разработанной специально для любителей виртуальных развлечений. Как сообщают разработчики, клавиши в новой клавиатуре специально сгруппированы для наиболее комфортной игры. А ценители гоночных развлечений наверняка по достоинству оценят небольшой спидометр, также расположенный на клавиатуре. Уже известно, что игрокам все это счастье обойдется в 180 долларов.



AlexS



НАША ПОЧТА

Здравствуй, читатель. Не представляю себе "Нашу почту" без критики. Промыть мозги авторам, указать почтальону на его место, заставить дурацкие рубрики сморщиться в дальнем углу газеты, а для любимых разделов отвоевать свободу и простор — в этом жизнь "НП". Сам сплю и вижу, как приходит ко мне письмо, в котором герой всея виртуальности с мечом и бластером в руках порвет в пух и перья моего аватару Ануриеля. Имеется мнение, что такие письма я просто не пропускаю в печать. Граждане с таким мнением считают, что логично избегать критики, имея на то возможность. Повторяю: без критики нет "НП", а без нее нет почтальона, то есть меня.

В словесных дуэлях одна сторона всегда безответно терпит выпады — это общественное мнение. Большинство всегда самое виноватое. В шутерах появились компаньоны-боты, ролевые игры стали динамичными, сложность понижается, а системные требования растут — и во всем этом виновато мнение большинства. Большинство принимает законы и правила, опасаясь себя же. Слова меняют смысл, тайтлы меняют жанр — все это потому, что какие-то люди договорились, а прочие согласились.

Сейчас мы займемся тем, что будем корректировать мнение большинства геймеров в свою пользу. Острое слово — наш скальпель. Операция над общественным мнением начинается.

Доброго времени суток, ув. тов. Ануриель.

Доброй ночи, переходящей в утро.

Хвалить/ругать газету не буду, ибо речь не о ней. И сразу к критике. Нет, не газеты, но ее почтальона. А именно комментов по поводу аниме. Когда ты о чем-то пишешь, то не грех сначала подробно изучить суть вопроса. Стилистика многих аниме иногда жестко ограничена автором манги (иногда выдвигаются требования быть как можно ближе к стилистике манги), да и по сути манга написана по европейской истории и канонам, так что "Хеллсинг", по большому счету, не аниме — это раз. "Евангелион" не может быть НИКАКИМ боком слешером, ибо самого экшена там едва ли наберется на 3-4 серии, зато философских размышлений и зарисовок масса — это два.

Подробное изучение сути вопроса заходит в тупик, сталкиваясь с массой частных мнений. Именно хаотичной массой — без порядка, начала и конца и всякой надежды найти общее понимание. Единственный шанс быстро найти относительно устоявшееся мнение по многим вопросам — спрашивать у Википедии. Знаю, что Википедия иногда ошибается, но содержать штат более компетентных консультантов пока не могу.

Как человек с высшим историческим образованием, скажу, что рассуждения об ассоциациях с названием сериала широко так меня улыбнули. В Японии христианство не является самой распространенной религией, кроме того, оно было навязано японцам, а культ истории страны в Японии ох как велик (к сожалению, в отличие от нашей страны).

Каким же образом этот факт связан с аниме? Вы хотите сказать, что аниме — месть японцев за навязанное им христианство? Или кто-то полюбит аниме только потому, что оно нравится японцам? Или название "Евангелион" совпало с Евангелием случайно, а больше между ними аналогий нет? Очевидно, все ответы отрицательные.

Толкин не является абсолютом!!! Скорее всего, автор манги даже не знает, кто это! А рядовые японцы если и знают, кто это, то только по "Властелину колец". Даже в Европе не так-то много людей читали "Сильмариллион". Кроме того, игра в ассоциации — очень опасная штука. Возможно, тебе, как толкинисту, эта информация известна, но все же. Толкин в трилогии "Властелин колец" ассоциировал Мордор с СССР (нашей общей родиной), о чем говорилось в нескольких его статьях. Если следовать твоей логике поведения, то получается примерно так: вот какой он гад. Раз он затронул такие святые вещи для меня, значит, будем считать всю англоязычную литературу "разрывом археитипа". Конечно, в ней есть исключения, но все же...

Толкинизм не подразумевает культа личности Толкина. Но связь между Мордором и СССР Толкин неоднократно опровергал, сколько ни выстраивали ее чокнутые на политике фанаты.

Но мы про ассоциации. Есть такой персонаж у Толкина, звать его Дурин. Очень, очень большая шишка среди гномов. И греметь бы сему имени на весь свет, но нет — русские норовят заменить его в переводах то на Дарина, то на Дьюрина. Странно, почему они так поступают? Вроде бы знают, что между русским героем Иваном и гномьим авторитетом родственных связей нет.

Надо полагать, боятся новых политических аналогий. =)

Вот как-то так получается... Напоследок скажу, что обычно твои комментарии почти всегда грамотны и в точку, а ошибки бывают у всех, я просто хотел указать на них... Вряд ли мое письмо напечатают в "Нашей почте", поэтому хотелось бы увидеть твои комментарии у меня на ящике (обратный адрес есть).

С глубочайшим уважением, Николай Тиманович ака Неясыть.

Пожимаем руки и расходимся, а за нашей спиной уже звучат первые взрывы "религиозной войны". =)

Приветствую коллектив газеты "ВР", а также главного "дебатера" издания — господина Ануриеля! ;)

Приветствую. За должность главного дебатера ныне ведут дебаты два других дебатера. А мы тут очень, ну очень мирные. =)

Пишу во второй раз, первое письмо не попало в "НП", видимо, столь гневные письма все-таки не печатают (не любите критику все-таки, не любите...) =). Ну не в обиду сказано, и, как говорится, кто старое помянет, того письмо не опубликуют. XD Итак, хотел вам написать про то, как влияют игры на человека и его здоровье, исходя из своего личного опыта и примера. Началось все как обычно, 5-тиклассники после занятий забрели как-то в клуб виртуальных развлечений... и вот мне сейчас 21 год, а я доселе с вами :). Все эти годы до 19 ходил по клубам, пока не появился у меня мой собственный "железный" пропуск в виртуальный мир =). Тут-то все и началось, я просто исчез, пропал, у меня был график — работа, компьютер, иногда сон. От такого образа жизни я поправился на 20 кг, и это за первые полгода! На улице друзья меня начали встречать издевательскими приветствиями типа "Ого! А как ты вышел? У тя че, комп сгорел?" или "А что, электричество отключили?" и т.п. Но это не самое страшное; после долгих часов, проведенных за игровым процессом, мне начала, скажем так, кое-где в реальном мире мерещиться виртуальная графика :(. А про острое желание "засэйвиться" перед поступком, действием вне кибер-мира я вообще молчу. В общем, я думаю, если бы у меня комп появился пораньше, я бы точно с катушек съехал, но спасибо маме — уберегла. Сейчас пыл поубавил свой, но иногда могу уйти в "запой" на пару-тройку дней.

В итоге вывод такой: во всем нужна мера, ибо, как четко подметил почтальон в "Письме номера" про ружжо отца и "веселого" подростка-геймера, до этого недалеко.

Как говорится, везде хорошо, где нас нет. Вот занимается гражданин любимым делом — весь в нем. А тут раз — озарение! Это ж кругом люди здоровые, а я тут жизнь гублю под корень. Мир ведь прекрасен. Глянешь — вон начитанный интеллигент идет. Он тоже сидит сутками перед компьютером, но близорукость и геморрой его не берут: понимает болезнь, что делом человек занят и обижать его не можно. А рядом монтера вижу, он с перфоратором четверкой в одной руке день простоял — и хоть бы что! Излучает свет и добродушие — никаких последствий для здоровья. А вон и друзья нашего героя. В свои 21 все бизнесмены и кандидаты наук, музыканты и писатели. Творят и трудятся прямо во дворе, отвлекаясь только на едкие насмешки в адрес прохожих. Распахните объятия, товарищ, и окунитесь в этот чудесный дружелюбный мир, радующий ежедневно каждого, кроме неудачников геймеров.

P.S. Вот листаю я журнал с карикатурами — и везде геймеры ну такие худющие изображены, какие-то неправильные стереотипы сложились у художников. Мы разные! =). Вот я думаю, может, попробовать какую-нибудь виртуальную диету типа WoW или LA2. XD

Безусловно, поможет. Продайте холодильник вместе с содержимым, купите широкий интернет-канал и клиент официального сервера. Суточные рейды, кач ночью с четверга на воскресенье и гладиаторские бои за арена-сеты заменят ожирение на гастрит.

P.P.S. Немного отойдя от темы, не могу не поделиться, как у нас, в Могилеве, обстоят дела с пиратством, т.к. сейчас эта тема поднята в "НП". Так вот, у нас в любой точке, если спросишь об игре, которую хочешь приобрести, продавец легким движением руки демонстрирует оригинальную коробочку с ленточкой и ответом, мол, вот она, столько-то стоит, ну а потом, уже судя по глазам клиента, либо вручает оную счастливому владельцу, либо скромно добавляет: "Есть еще пиратская за столько-то" — и все, все довольны, а чтоб кто-то шушукался, мол, вон купил лицензию, или речь о том, что оригиналы не найти, — ЧУШЬ!

P.P.P.S. Все, на этом до свидания, да пусть не покинут редакцию музы и не иссякнут источники вдохновения ваших авторов!

С уважением, NosFer@Tu.

Счастливой вам геймерской жизни.

KatVin [SaluBry.KatVin@yandex.ru]

...Небо серое, тучи тусклые — весна... Весна — это время, когда Природа влюблена и ждет любви — Лета. Потом будет расставание — Осень, одиночество — Зима, ... и снова влюбленность — Весна. Что-то у весны этого года влюбленность явно полна печали, не везет...) Выползаю из метро, Боги! Я уже еле ноги волочу, а вечером еще на тренировку. Срочно нужен допинг! Так, а что за день сегодня?.. Где-то вторая неделя мая — 13-е. Гм... любимое число! Захожу в маленький, спрятавшийся в "плинтусе" высотки на проспекте магазинчик "Белсаюздрук". Ловлю лукавый взгляд смеющихся глаз знакомой продавщицы: "Что не забыли?))) Виртуалку?))" — "Ага! Уже пришла?))". Ну вот, час чтоб меня никто не трогал. Чего там интересного?.. С удовольствием перелистываю пахучие, "свеженькие" странички — лучший запах в мире))). Кстати, вот сколько уже лет подряд читаю, хоть бы раз написала, собиралась же — лентяйка!.. Гм... а "Чтива" опять нет. Уже давно понятно, что, видимо, закрыли рубрику, а все равно каждый месяц с упорством маньяка проверяешь — авось появилась. Жаль, отличная была рубрика, я даже думала набраться наглости и, может, свое что-нибудь отослать...Достану специально сохраненные рассказы, когда-то опубликованные в рубрике, перечитаю. Все-таки зря убрали. Но это всего лишь мое мнение, и я оставлю его при себе...) За "книжки" отдельное спасибо, сейчас, когда на книжную ярмарку едешь, уже примерно знаешь, что поспрашивать, а что и прикупить. Прочитываю обзоры: все здорово, только кажется, что раньше наши гуру геймеров и мастера слова писали как-то ярче, образнее, художественнее, наконец: каждый обзор — своя история, свои герои, свои судьбы. Пусть выдумка, пусть иллюзия, но ведь красиво и талантливо...) А вообще, хорошо, что есть вот такой часок-другой за газеткой любимой. Эдакой квинтэссенцией фантазии и творчества. Она ведь наверняка в каждом есть, просто, проезжая свою жизнь изо дня в день в метро, на автомате ходя в одни и те же места, выполняя одни и те же операции, застревают где-то в цикле и забывают, о чем мечтали, чем интересовались когда-то, что вообще чем-то интересовались. И ведь все это не так давно и было. И вот: небо — стекло, птичьи трели — треки, лица — аватары, пейзажи — mms-ки... И вот парадокс: напоминает о том, что это не так, газетка с названием "Виртуальные радости". Небо посветлело — солнышко пробивается. И мне уже как раз пора...

P.S. Ануриэлю особое спасибо))) Прием unt отбой!

Благодарю за позитивное письмо. Мне в нем видится одна нетривиальная мысль. Начнем с того, что "вторичное" для нас является практически синонимом слов "скучное" и "надоевшее". Книга, например, передает только часть ощущений автора. Сюжет игры по книге оставит еще меньшую долю первоначальных ощущений. Но, если вслед за игрой в цепочку включить еще одно звено, записать впечатления игрока (обзор это будет или "Чтиво"), история получает новые краски и снова получает способность впечатлять.

Виртуальность напоминает о реальности — вот такой парадоксище я в этом вижу.

Письмо от MaggoT'a.

Приветствую, уважаемые газетчики и Anuriel в особенности. Не буду нести вступительного флуда, т.к. все всё знают, и просто скажу, что в этом письме хочу высказать свое мнение о темах, поднятых в майской "НП", а также защитить себя и своего камрада Satir'a от некоторых недовольств, вызванных нашим прошлым письмом. Вначале дважды поддержу Zico Toricelli.

Во-первых, насчет пиратства. Покупать лицензию или пиратку — дело, в какой-то степени, личное. Однако, в большинстве случаев, покупка пиратки обусловлена толщиной кошелька геймера. Белорусский геймер, скорее всего, купит не лицензию, а пиратку с той же игрой и еще две сверху. Ну а если пиратку сделали самые криворукие представители данных "издателей", то у большинства есть возможность скачать хотя бы нормальный русик (если игру получилось запустить :)). Ну а насчет тов. Mork'а, то за пивом в соседний магазин он, возможно, ездит на маршрутке :).

Снова наблюдаем пиратскую утопию: геймеры несут деньги по способностям и получают краденый товар по потребностям. Даже у гонителя пиратства Питера Молинье не поднимется рука разрушить такую гармонию, и со дня на день ждем поставок бесплатных игр ААА-класса специально для Беларуси.

Во-вторых, пару слов о выборе сложности. Тут уж, как говорится, от каждого по возможностям. Для многих игры — действительно средство отдыха и развлечения. Такие игроки, в отличие от некоторых "хардкорщиков", после прохождения игры не задерут нос и не скажут: "Я прашол ГТА 4 толька с нажом!!! Сдохни солнце — я иду!!!" Я не имею в виду всех хардовых геймеров. Просто данные индивидуумы попадались и среди моих знакомых. Я сам в какой-то мере хардкорщик, т.к. некоторые игры на hard'е приносят больше фана. Я считаю, что выбор сложности зависит еще и от настроения. Вспомним Великого и Ужасного Diablo 2. Иногда на Hell'е и лут неплохой, и боссы не напрягают, а иногда просто "не прет", и "король слэшеров" на время забывается. И судить Жору Хильмановича за то, что он проходит Resident Evil'ы с закрытыми глазами, Dead Space с чашечкой кофе в руке и считает, что ВСЕ так должны, все же не стоит :)

"Плох солдат, не мечтающий стать генералом" (с) Н. Бонапарт. Мне кажется, каждый геймер не прочь чем-нибудь похвастаться.

Дальше, в защиту своего прошлого письма, хочу перемыть кости Изгнаннику. В начале своей мысли он осуждает желание урезать НЕ-игровые рубрики, а потом заявляет: "Зачем новости о железе?!". Складывается впечатление, что Изгнанник не имеет четкого мнения, а друзьям постоянно заявляет: "Зачем мне новое железо?! Мне моя GeForce 440MX нравится! И шарик в мышке я регулярно протираю!" Похоже, под небольшой шумок от нашего письма он пытается продвинуть расширение своих любимых рубрик. И еще: у Изгнанника нездоровая ненависть к книгам по играм, вам так не кажется?..:)

Диагноз — ненависть, лечение — прозиум. =)

Нет, медицина тут не при чем. Мы просто спорим о вкусах. Прав, как обычно, тот, кто соберет больше единомышленников.

Пару слов об IMHO/ИМХО. Данный оборот используется, чтобы не обидеть кого-либо и выразить это короче. А мода на "не наши" слова здесь не при чем. А вот слова "трамвай", "автобус" и т.п. "не наши" слова уже давно никого не напрягают. Странно.

Слова "трамвай" и "автобус", по крайней мере, имеют один смысл и одно назначение. Потому и понятны они каждому. А словом "ИМХО" зачастую пытаются "откреститься" весьма недружелюбные граждане. И в результате оказываются совершенно непонятыми.

Напоследок — пожелание Anuriel'ю и всей редакции. Прислушивайтесь к мнениям, какими бы они ни были, слишком резкими или расплывчатыми, ведь каждый читатель хочет сделать свою любимую газету только лучше!

А мы и прислушиваемся. Просто взамен за мнение мы отдаем другое мнение.

З.Ы. Надеюсь, после слегка резкой контратаки в защиту своего мнения и мнения Satir'a мне не захотят разукрасить HUD в кровавые тона и показать, где Баал зимует =)

З.Ы.Ы. В своем письме я ни разу не использовал IMHO ;)

Что вы думали: писать без "ИМХО" — это экстрим! Но вас, уверен, таким не испугаешь. До встречи!

День добрый, глубокоуважаемый Anuriel, а также почтенная публика.

Добрый день.

Давненько собирался написать, но все как-то руки не доходили. Вот, решил исправить свою оплошность. Сам я являюсь давним поклонником вашей газеты, этак года с 95-го; правда, тогда она была не газетой, а журналом и называлась, если меня не подводит память, "Press Enter". Справедливости ради стоит отметить, что читал я только один номер этого журнала, но тем не менее…

В древних хрониках еще можно найти упоминание о том, что у "ВР" был журнал-предок. Хотя разница между тем журналом и нашей газетой далеко не только в названии.

По традиции, вначале пару слов о "ВР". Что тут скажешь — так держать! Статьи написаны интересным, живым языком, сразу видно, с любовью к делу. Единственное, что бы хотелось получить в большем количестве, это обзоры игр с рейтингом ниже 7 баллов: очень уж хорошо у авторов получается над ними измываться (в силу занятости я играю мало, а газету покупаю, в основном, как интересное чтение). Конечно, я принимаю и противоположную точку зрения: многие читают "ВР", чтобы потом купить хорошую игрушку. Но в любом случае — пройти 10 хороших игр за месяц нереально, поэтому можно просклонять игры и похуже.

Вроде баланс между стебом и информацией сохраняется. Не стоит его трогать.

Не так давно была тема души в играх. Выскажу свою точку зрения, основываясь на тех продуктах, в которые я время от времени поигрываю — это FPS и RPG. Уже давно подметил тревожную тенденцию — упрощение игрового процесса. Все меньше и меньше при игре приходится включать мозги, достаточно вовремя жать кнопку. Например, игропроцесс того же Oblivion, по сравнению с Morrowind, выглядит более примитивно (не говоря о последних творениях многими любимой BioWare, где не разберешь — стрелялка это или ролевуха). До сих пор считаю Gothic 1 примером сбалансированной RPG.

Еще одна странность: в последнее время мало выходит классических шутеров — имею в виду те, в которых у ГГ нет компьютерных напарников, напрочь убивающих игровую атмосферу. Какая душа может быть в проекте, где ты больше занят не процессом игры, а думаешь, как бы сослуживец-болванчик в стене не застрял (это, конечно, небольшое преувеличение)? За примером далеко ходить не надо: сравните Turok и Turok 2, оригинальную HL2 и ее эпизоды. А как порой здорово мочить всех без разбору, не опасаясь подстрелить "друга" — сразу вспоминается разухабистый Serious Sam.

Разработчики в творческом поиске. Надо же им куда-то двигаться, чтобы не быть растоптанными толпой собственных клонов. Игровые серии плавно мутируют: ролевые игры упрощаются, шутеры усложняются.

Кстати, небольшой вопрос: уважаемый Anuriel, можете ли вы подсказать какой-либо хороший современный шутер 2008-2009 гг. (не обязательно суперхит) с разумными системными требованиями и с классическим геймплеем, а то продавцы на рынке это сделать затрудняются…

Понимаю продавцов: под ваши рамки подходит, в основном, трэш. Есть, например, русская игра "Исход с Земли" — коридорный думоподобный шутер без новаторских идей и требований к компьютерному "железу". А главное — совсем не суперхит: до "шестерки" по шкале "ВР" не дотягивает. Разве не то, что вам нужно?

В то же время странно вам советовать Left 4 Dead или Dead Space — вполне классические, на мой взгляд, шутеры. Вы ведь читаете нашу газету и наверняка не пропустили подробных обзоров этих игр.

Немного отвлекусь от темы игр как таковых и коснусь вопроса о состоянии геймдева в нашей стране с точки зрения разработчика (разумеется, это мое IMHO). А состояние это, мягко говоря, не очень. Во-первых, нет хороших идей. Клепаются, в основном, заезженные RTS и GTA-подобные клоны. Во-вторых, и это главное, наблюдается отсутствие квалифицированных кадров. Сам был свидетелем, как в одной уважаемой фирме-разработчике игр (не буду уточнять в какой) нанимали 3d-моделлера. Основное требование — чтобы хоть что-то мог нарисовать из кубиков, причем самое примитивное. Естественно, продукт "из кубиков" не будет пользоваться спросом у пресыщенных проектами ААА-класса геймеров.

Почему так происходит? Ответ прост: разработчики сильно экономят на кадрах. Ну не пойдет профессионал (которых и так в Беларуси не много) работать за 800 тыс. рублей, а пойдут только зеленые новички, причем и они, немного поднаторев, тоже покинут этот бизнес. Поэтому, как мне кажется, удел местного игропрома — простенькие казуальные игры, которые можно продавать через электронные магазины.

Один из дизайнеров Gothic, Саша Хенрикс, рассказывал, как попал в Piranha Bytes. Раньше у него была увлекательная работа — сносить старые дома. Потом друг сказал ему: вот есть контора, которой нужны художники. Саша купил компьютер (да, раньше он не пользовался таким девайсом вообще) и за полгода выучил 3ds Max. Через пять лет дизайнеры "Пираний" стали знамениты во всем мире.

Но что-то я разбрюзжался. В дополнение могу сказать, что сам давно занимаюсь компьютерной графикой, работаю в области дизайна, а в свободное от работы время преподаю на курсах 3ds Max и др. Недавно из материала, написанного и собранного мной за довольно длительный период, я сделал небольшую выборку и опубликовал в виде статей на сайте 3DRay.ru. Уроков по Max'у всего 11, но они связаны между собой — выполнив все, можно стать из круглого новичка вполне продвинутым любителем, а будут вопросы — спрашивайте, отвечу!

За сим откланиваюсь, Zmicer.

Всего хорошего, Zmicer.



Привет, почтальон!

Привет, читатель, чье имя наша служба вычислить не смогла. =)

Все ниженаписанное является сугубо моим мнением, впрочем, оно может во многом быть схожим с вашим. Это лишь мои размышления, каждый может сделать вывод сам, вплоть до того, стали ли мы взрослее, а трава уже не такая зеленая.

Помнится, как было раньше. Игры на картриджах, незамысловатые, бегай-прыгай за Марио, колеси в "танчики". Время шло, и великие умы быстро поняли, что народ этим увлекается все больше и больше. Народ хочет большего!? Так они решили, но при этом в играх стала расти графика, физика и т.д., и все для того, чтобы мы полностью могли погрузиться в окружающий мир, чтобы мы могли себя почувствовать там, на поле сражения или за рулем суперкара. Под этим всем кроется ни много ни мало — всего лишь грамотный ход. Люди покупают, люди играют. Почему бы им не втемяшить, пусть и ненароком, хоть и на заднем плане, какую-либо вещь? Как и СМИ, телевизор, интернет. Что там правда? Никто и не скажет толком, особенно насчет того, что касается политики. Игры — тот же самый наркотик для народа, мы чувствуем себя в будущем, при этом оно рисуется для меня далеко не радужным. Не беру большинство игр, а некоторые шутеры и стратегии в будущем. В них бравые американцы крошат в капусту русских в шапках-ушанках, а медведи, закованные в броню, с ревом кидаются на бравых коммандос. Клюква, весело. Но подсознательно не для нас такие игры, а для тех, кто будет считать, что у нас нет культуры, что мы пьем беспробудно, что наш великий язык, принесший много всемирно известных классиков, содержит лишь одно слово из трех букв. И все это почти фотореалистично. А самое обидное, что мы сами скоро в это поверим. А потом, глядишь, все эти кризисы, падения и прочее обернутся тем, что мы, окруженные тут ПРО и прочей дрянью, так и будем дальше смотреть на графику, которая хорошеет год от года, при этом все меньше давая соображать мозгу. Что потом из всего этого может развиться? Как бы не то, что так грамотно пиарят и как будто готовят заранее. Для этого и нужны игры. Чтобы мы отключили соображение и были богами в виртуале, а в жизни — как зомби. И этим задуренным мозгом просто управлять, держать под контролем. Как в "Матрице": "Целый мирок, наложенный на глаза". Только таблетку каждый выберет сам.

За сим мое письмо закончено. Всего хорошего газете!

Очень актуальная и очень сложная тема. Ведь "мирок, наложенный на глаза" ощущают все цивилизованные люди: и на Западе, и не только геймеры. "Матрица" потому и популярна, что удачно проиллюстрировала существование невидимого мира, в который все мы погружены и в котором мы теряем свою личность, мнение и именитые философы (Жак Деррида и Мишель Фуко), публицисты и ученые (Сергей Кара-Мурза), покажут в кино ("Эквилибриум", "Офисное пространство") и даже споют в песнях ("Матричный бог" В. Кипелова). Но никто не скажет вам, как не быть раздавленным обществом и СМИ, не утонуть в море идеологии, пропаганды и просто глупой рекламы. "Красные таблетки" предлагаются в ассортименте: от простого игнорирования лишней информации до отчаянных попыток отказаться от неписаных норм общества (трансгрессия).

Но все эти учения ничуть не противоречат прописным истинам: в зомби превращаются только те, кто сам нажимает кнопку "Выкл." в своем мозгу.

Благодарю за письмо и надеюсь на ответ других читателей.

Добрый день, уважаемая редакция, а также редактор "ВР"!

Хочу обратить ваше внимание на редактуру газеты. Перед тем как выпускать ее в печать, я бы рекомендовал не допускать таких "советов", которые можно встретить в "НП" в ВР №5 за май 2009 г. В подрубрике "Письмо номера" товарищ Anuriel раздает медали за самые забавные письма читателям и золотое место присуждает, цитирую: "А вот и победитель, автор вопроса: "Подскажите, пожалуйста, что надо делать в игре GTA когда миссий нет?". Ясное дело: брать отцовское ружье и пугать им в школе одноклассников. В развитых странах — вроде США — все так и делают…"

Я считаю, что такие шутки не уместны! Во-первых, все это звучит действительно как призыв к действию (мало ли дураков может читать вашу газету?), а во-вторых, американская трагедия — это не повод для насмеханий!

Попрошу вас предпринять меры!

Чтобы ребенок пришел в школу с ружьем, должен произойти целый ряд событий. Государство должно разрешить мирному населению ношение оружия. Взрослый должен получить лицензию на ношение оружия. Затем обладатель лицензии должен совершить непростительную глупость, оставив оружие в доступном для ребенка месте. Параллельно другой безответственный взрослый должен продать ребенку игру, не сверившись с возрастным рейтингом. Родителям должно быть плевать на своего сына — иначе они не пропустят душевный кризис ребенка. И только после того, как случатся все названные события, ребенок получит возможность совершить преступление.

Таким образом, никакой дурак, читающий нашу газету, не сможет прийти в школу с ружьем, если взрослые не создадут ему для этого всех необходимых условий. Так пусть взрослые боятся американской трагедии и ведут себя как положено — тогда и среди детей не будет убийц.

Приветствую, Ануриель.

Начну с критики, дабы сломать устоявшиеся традиции.

Вот что я бы хотел сказать всем людям, кто половину своих писем тратит для критики газеты: если что-то не нравится, можно внести свои предложения, а не писать, что все на свете не так. Любой объект, представляющий собою отголосок творческой деятельности какого-либо человека либо коллектива, в конечном итоге будет подвергнут критике. А вот тут уже вступает психологическая сторона вопроса: если "ВР" так много и с наслаждением критикует огромная часть читателей, значит, они исправно ее покупают, читают и даже беспокоятся о дальнейшем существовании и развитии газеты.

Вот и мы беспокоимся. Потому к критике всегда прислушиваемся.

Это очень хорошо, НО хотелось бы открыть когда-нибудь газету "ВР" и прочитать в "Нашей почте" письма людей, рассуждающих о том, кто такой теперешний геймер, или о душе в играх, а не просматривать беглым взглядом письмо, хоть и грамотно, но уж слишком злого на газету престарелого "геймгика".

Про душу в играх сказано уже немало. А вот про теперешних геймеров приходится читать между строк. И я так думаю, что правды в рассказах о себе между делом больше, чем в грубых и схематичных описаниях усредненного друга-геймера.

Вот такое вот получилось вступление, покритиковавшее не саму газету, а настырных читателей, из месяца в месяц строчащих гневные отклики (все-таки она Ж своя, Родная почти, а вы все ее ругаете).

Так и не понял смысл заглавной "Ж". На всякий случай не исправляю.

Теперь, собственно, к теме. Собственно, подтолкнул к написанию письма ВАМ в газету всего-навсего один комментарий уважаемого Ануриеля к письму Владимира BigBad Борсука в майском номере. Ругани не будет и споров тоже =), просто хотелось бы немного уточнить и добавить =).

Как бы сложно мне ни было спорить и не соглашаться с человеком, защищавшим все белорусское игровое сообщество перед "серьезными" и "не играющими" людьми, принимающими только культуру "высокого полета и высшего общества" и неспособными назвать игры и любое их проявление искусством, я все-таки попробую =).

Смотреть аниме или не смотреть — дело сугубо личное, а отзываться о нем негативно — еще более личное. Вот когда отзывается человек, посмотревший несколько "образцов" данного творчества и имеющий представление "что это такое", как Вы, Ануриель, появляется желание прислушаться (наконец-то хоть кто-то сказал что не любит аниме из-за того, что оно "разрывает архетип", а не "сослуживец из соседнего офиса сказал что эти "мультики" неинтересны, поэтому не смотрю и не буду!").

НО все же есть пара моментов. Вот почему, например, создатели игры про Лару Крофт не могут изменить и поступиться стилистикой игры или хотя бы ее атмосферой?? Как бы было прикольно поиграть не за Лару, а, например, за волосатого человечка в доспехах?? Что тогда получится? (Вавилоном начнет отдавать! =))

И вот что будет вместо сериала Hellsing, если в нем не будет угнетающей атмосферы безысходности и кривых и гротескных "оскалов" главных героев??? (получится Lucky Star).

В обоих случаях получится другое произведение, у которого будут другие фанаты. Лично я ничего против оскалов не имею. А вот полуминутные зависания на поверхностно прорисованных кадрах, пожалуйста, уберите — и у сериала станет на одного поклонника больше.

Случилось намедни игре Disciples переходить в 3D. Фанатов лихорадило: вдруг мрачная атмосфера и гротескные оскалы канут в лету? Когда главный дизайнер Anry признался в симпатии к JRPG, начались массовые инфаркты: в Disciples аниме-эльфы — это смерть атмосфере Средневековья, смерть готичности! И чем же закончились эти страсти? Графика в Disciples 3 восхитительна, атмосфера передана на все 100%, стильность и оригинальность резко подскочили, а рассматривать это чудо в трех измерениях приятно любому фанату.

А вот создатели Hellsing по-прежнему уверены, что старый конь борозды не испортит.

жаемых и культовых играх полно явлений разрывов архетипов (скорее, плагиата, но это недалеко от темы), причем никто их не замечает и принимает как должное, например "Герои меча и магии". Например, мне лично, прочитавшему всего Толкина и очень много книг по мифологии различных стран, как-то более неприятно было наличие у многих из замков существ из мифологии древних стран (при упоминании в одной из компаний о мифическом существе Цербере был обсмеян со словами "Цербер — юнит из "гериков", а ты какую-то чушь несешь!"), чем огромная похожесть названия аниме "Евангелион" на Евангелие или на "Сильмариллион".

Для мифологий характерно заимствовать образы и сюжеты друг у друга. Толкин взял у греков Цербера, назвал его Кархаротом и поселил недалеко от эльфов. Но при этом пес преисподней так и остался страшилищем с огромными клыками. В "Героях" ужасный пес тоже грызет эльфов — образ перешел в другое произведение, но сохранился. Этот образ является архетипом, и его бережно хранят.

А вот "Евангелион" набрал из Евангелия множество слов и символов, но свое название при этом никак не оправдывает.

Вот, собственно, все на этот раз, хотя сказать есть о чем.

С уважением, Скляренко Константин aka Ewka.

Буду рад услышать продолжение. До встречи.

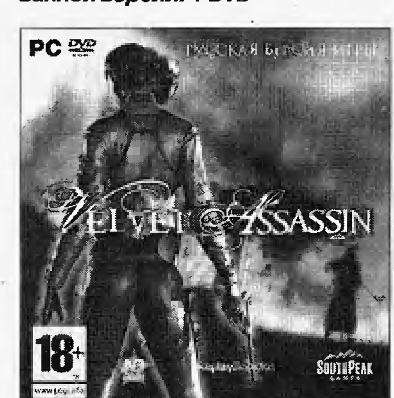
Разящий меч критики и несогласия вновь входит в стадию размаха. Пока он будет возноситься и падать на меня и авторов сегодняшних писем, пройдет целый месяц покоя. Пишите, но не спешите, прочь сомнения и побольше вдохновения. Всего вам самого наилучшего.

Артем Дыдышко aka Anuriel
anuriel.vr@gmail.com

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Velvet Assassin

Название локализации: *Velvet Assassin*
Разработчик: *Replay Studios*
Локализатор/издатель: *Новый Диск*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



До недавнего времени в жанре stealth-action царствовало гробовое молчание, и вот оно, наконец, нарушилось: Replay Studios, авторы неплохого рейсинга Crashday, выпустили вполне добротную Velvet Assassin. Проект интересен, несет в себе ряд интересных находок и соблюдает все законы жанра, однако обладает множеством шероховатостей. Самый главный недостаток игры — перенасыщение условностями, с которыми у многих связаны ностальгические воспоминания о конце девяностых — начале двухтысячных, то есть эпохе Thief и Hitman. А ведь за окном 2009-й — и, как бы этого ни хотелось, на глуповатый искусственный интеллект противников и однообразные игры в кошки-мышки по заданным маршрутам закрыть глаза не позволяет совесть.

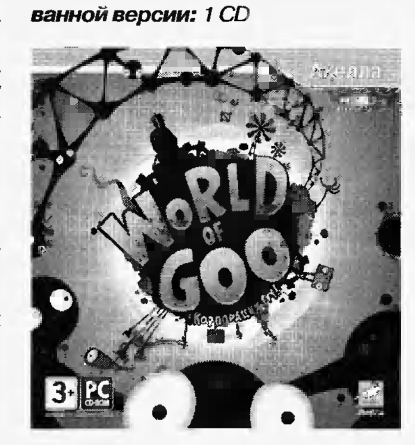
Velvet Assassin не сильно богата на текстовое наполнение, поэтому работы у "Нового Диска" было не так уж и много. Какой-то особой атмосферы в проекте также не присутствует, что еще больше облегчило задачу локализаторов. В итоге перевод получился адекватным, а для озвучивания Виолетты Саммер подобрали весьма подходящий голос. Немецкую речь фашистских солдат не тронули, что вполне обосновано. Омрачает издание лишь отсутствие руководства пользователя, в котором, помимо информации об игре, нашлось бы место и для биографии главной героини, которая, напомним, списана с Виолетты Жабо — реально существовавшего человека.

Жанр сейчас находится под угрозой захвата своим же детищем — социальным стелсом, и игры вроде Velvet Assasin пропускать однозначно не стоит. Версия от "Нового Диска" же послужит прекрасным подарком любителям классики, а поэтому рекомендуется к приобретению.

Оценка игры: 7.0
Оценка локализации: 8.0

World of Goo

Название локализации: *World of Goo: Корпорация Гуу!*
Разработчик: *2D Boy*
Локализатор/издатель: *Акелла*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*



World of Goo — самый яркий за последнее время пример качественной инди-игры. Пока проекты студий-мастодонтов терзают наши души своими неустойчивыми датами релиза, талантливые энтузиасты балуют нас такими вот маленькими шедеврами. Детище 2D Boy порадовало оригинальной концепцией геймплея, непредсказуемым сюжетом, неплохим юмором и великолепной музыкой. Находиться в компании маленьких черных goo balls оказалось очень затягивающим занятием, и множество геймеров со всего света до сих пор продолжают помогать глазастым созданиям достичь звезд в мультиплеере. World of Goo является одной из лучших игр прошлого года по версии ряда игровых изданий (в том числе по версии "ВР"), поэтому, если вы еще не вкусили всю прелесть возни с черной жижей под философские комментарии незримого наблюдателя, милости просим.

Локализаторы не слишком часто берутся за подобные игры, но в World of Goo "Акелла" разглядела золотую жилку и выпустила полностью переведенную на русский язык версию. Текст локализации проверялся не без волнения, ведь испортить речи The Sign Painter — дело одного взмаха клавиатуры. Оправдав большинство наших опасений, перевод вышел довольно средненьким. Нельзя сказать, что "акелловцы" полностью разрушили атмосферу, но передать глубину оригинала они не смогли. Имеют место и совсем уж непростительные перлы: The Sign Painter вынужден терпеть прозвище "Маляр", а неказистое "Корпорация Гуу!" еще больше изуродовали, заставив корпорацию в самой игре именоваться как "Мир Тянучек". Надо ли говорить, что это никуда не годится?

Представляем себе угрюмые лица тех людей, которые приобрели версию от "Акеллы" ради бонусного эпизода Moon: этот сладкий кусочек достанется только владельцам европейской версии. Мануал также не завезли, однако удивляться не стоит: весьма содержательные плоды стараний The Sign Painter — самое лучшее руководство пользователя, которое только можно придумать для World of Goo. Ну и на десерт: издание игры от "Акеллы"... тормозит. Непонятно почему, но на некоторых локациях попытка взять шарик чревата замиранием экрана на полсекунды, из-за чего очень проблематично быстро реагировать в особо динамичных ситуациях.

В итоге, у нас довольно слабая локализация отличной игры. Лучше не мучиться и играть в официальную английскую версию, где, кроме всего прочего, можно опробовать главу Moon.

Оценка игры: 10.0
Оценка локализации: 5.4

Demigod

Название локализации: *Demigod. Битвы богов*
Разработчик: *Gas Powered Games*
Локализатор/издатель: *Snowball Studios / 1C, Snowball Studios*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Благодаря модификации Defence of the Ancients для Warcraft 3, Demigod основала новый жанр, взяв за основу как раз концепцию DotA. Крис Тейлор оправдал надежды всех, кто в него верил, и дал смачный пинок гораздым на раздутие массовых споров вроде эпохального "Quake vs. Unreal". На то, чтобы начинать вражду между "дотерами" и "демигодовцами" действительно нет веских оснований: структура Demigod насыщенна и разнообразна, пусть где-то и упрощена по сравнению с Defence of the Ancients. Словом, проект Gas Powered Games представляет не меньший интерес, чем DotA, а единственный его большой минус — небольшое количество потенциальных подконтрольных. Дело за малым — начать размеренный выпуск дополняющего игру контента.

Локализировать Demigod взялся старый добрый тандем "1С" и Snowball Studios, уже много лет радующий нас богатыми на вкусности изданиями. На диске, как обычно, расположилась пачка видеороликов, посвященных свежим результатам стараний команды, а также парочка демо-версий. Руководство пользователя выполнено в html-формате, а его содержимое копирует официальный русский сайт игры.

Все это, конечно, хорошо, но о переводе сказать много добрых слов не выйдет. Больше всего проблем в локализации с озвучкой полубогов. Некоторым из них подарили чересчур неподходящие голоса, а впечатляющие фразы падшего ангела-арбалетчика вообще заменили невнятным мямлением на каком-то совсем чуждом русскому уху языке. Переведенный текст, к счастью, по качеству почти не уступает своему английскому аналогу; режет глаза только бессмысленная приставка в названии издания. Самый главный плюс локализации заключается в том, что "1С" и Snowball Studios закинули на диск еще и официальную английскую версию Demigod. Так что, если вы окажетесь не в силах воспринимать исковерканные переводом реплики героев, ваши деньги не окажутся выброшенными на ветер.

В целом русская версия Demigod не вызывает отвращения, однако после усвоения особенностей всех предметов и заклинаний не грех перейти и на оригинальную.

Оценка игры: 7.8
Оценка локализации: 7.5

Lightray

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
			УЖЕ ВЫШЛИ		
Halfbrick Echoes	Аркада	X360	Halfbrick	Halfbrick	-
Clover	Платформер	X360	Binary Tweed	Binary Tweed	-
Trino	Аркада	X360	TrinoTeam	TrinoTeam	-
Battlestations: Pacific	Тактическая стратегия, симулятор	PC, X360	Eidos Interactive / Новый Диск	Eidos Studios Hungary	-
Fable 2: See the Future	Ролевая игра (RPG), дополнение	X360	Microsoft	Lionhead Studios	-
Magician's Quest: Mysterious Times	Ролевая игра (RPG)	NDS	Konami	Konami	-
Texas Cheat 'Em	Симулятор игры в покер	X360	D3Publisher	Wideload Games	-
Conquest! Medieval Realms	Пошаговая стратегия (TBS)	PC	Slitherine Software	Illustrious Software	-
Star Trek: D-A-C	Аркада	X360	-	Naked Sky Entertainment	-
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian	Приключение	PC, X360, Wii, NDS	Majesco Entertainment	Pipeworks, Amaze Entertainment	-
Killing Floor	Экшен от первого лица (FPS)	PC	Tripwire Interactive	Tripwire Interactive	-
Zen Pinball	Аркада	PS3	ZEN Studios	ZEN Studios	-
Mystic Emporium	Аркада	PC	Merscom	Bamtang Games	-
Звездные волки 2: Гражданская война	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	PC	1C	Elite Games	-
Dungeon Party	MMORPG	PC	Focus Home Interactive	Cyanide Studio	-
Swords & Soldiers	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	Wii	Ronimo Games	Ronimo Games	-
Hinterland: Orc Lords	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Got Game Entertainment	Tilted Mill Entertainment	-
Bionic Commando (2009)	Экшен от третьего лица (TPA)	X360, PS3	Capcom / 1C	GRIN	-
Tunnel Rats	Экшен от первого лица (FPS)	PC	Boll AG	Replay Studios	-
Terminator Salvation: The Videogame	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3	Equity Games, Evolved Games / Новый Диск	GRIN	-
Warrior Epic	MMORPG	PC	True Games Interactive	Possibility Space	-
EA Sports Active	Спортивная аркада	Wii	Electronic Arts	Electronic Arts	-
UFC 2009 Undisputed	Файтинг	X360, PS3	THQ	Yuke's	-
Boom Blox Bash Party	Аркада	Wii	Electronic Arts	EA Los Angeles	-
Halo Wars: Strategic Options	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	X360	Microsoft	Robot Entertainment	-
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Квест	PC	Focus Home Interactive / CP Digital Games	Frogwares Game Development Studio	-
Damnation	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3	Codemasters / Новый Диск	Blue Omega Entertainment, Demiurge Studios	-
inFamous	Экшен от третьего лица (TPA)	PS3	Sony Computer Entertainment	Sucker Punch Productions	-
Up: The Video Game	Аркада	PC, X360, PS3, PS2, Wii, NDS, PSP	THQ / Новый Диск	Asobo Studio, Heavy Iron Studios	-
Volvo: The Game	Аркадный автосимулятор	PC	Volvo Cars	SimBin Development Team	-
Wrath of the Poo	Аркада	PC	Espadrille Magique	Espadrille Magique	-
Yosumin!	Аркада	PC, X360	Square Enix	Square Enix	-
CustomPlay Golf 2010	Симулятор гольфа	PC	Bluestone Interactive	CustomPlay Games	-
Тургор. Голос цвета	Ролевая игра (RPG), приключение, дополнение	PC	Новый Диск	Ice-Pick Lodge	-
Delta Force: Xtreme 2	Экшен от первого лица (FPS)	PC	NovaLogic	NovaLogic	-
Saints Row 2: Corporate Warfare	Экшен от третьего лица (TPA), дополнение	X360, PS3	THQ	Volition, Inc.	-
Final Fantasy 4: The After Years	JRPG	Wii	Square Enix	Square Enix	-
The Sims 3	Симулятор жизни	PC	Electronic Arts	The Sims Studio	-
Prototype (2009)	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3	Activision	Radical Entertainment	-
Tiger Woods PGA Tour 10	Симулятор гольфа	X360, PS3, PS2, Wii, PSP	Electronic Arts	EA Tiburon	-
Grand Slam Tennis	Симулятор тенниса	Wii	Electronic Arts	Electronic Arts	-
Fuel (2009)	Аркадные гонки	X360, PS3	Codemasters	Asobo Studio	-
Lego Battles	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	NDS	Warner Bros. Interactive	Hellbent Games	-
Rock Band Unplugged	Аркада	PSP	Electronic Arts	Harmonix Music Systems, Backbone Entertainment	-
Miami Law	Приключение	NDS	Hudson Entertainment	Hudson Soft	-
Red Faction: Guerrilla	Экшен от третьего лица (TPA)	X360, PS3	THQ	Volition, Inc.	-
Light of Altair	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	SaintXi	SaintXi	-
			ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ		
Horrible Histories: Ruthless Romans	Аркада	PC, Wii, NDS	Koch Media	Virtual Identity, Slitherine Software	12 июня
Ghostbusters	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3, PS2, Wii, NDS	Atari	Terminal Reality	16 июня
Merchants of Brooklyn: Drug Wars	Экшен от первого лица (FPS), дополнение	PC	Paleo Entertainment	Paleo Entertainment	16 июня
Magic: The Gathering — Duels of the Planeswalkers (2009)	Карточная стратегия	X360	Wizards of the Coast	Stainless Games, Mind Control Software	17 июня
Sword of the Stars: Argos Naval Yard	Стратегия, дополнение	PC	Paradox Interactive	Kerberos Productions	17 июня
Armed Assault 2	Экшен от первого лица (FPS)	PC	505 Games / Акелла	Bohemia Interactive Studios	19 июня
Overlord 2	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3	Codemasters	Triumph Studios	23 июня
Spore: Galactic Adventures	Аркада, ролевая игра (RPG), стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	PC	Electronic Arts	Maxis	23 июня
Resident Evil Archives: Resident Evil	Экшен от третьего лица (TPA)	Wii	Capcom	Capcom	23 июня
Fallout 3: Point Lookout	Ролевая игра (RPG), дополнение	PC, X360	Bethesda Softworks	Bethesda Game Studios	23 июня
Fuel (2009)	Аркадные гонки	PC	Codemasters / Новый Диск	Asobo Studio	23 июня
Little League World Series Baseball 2009	Симулятор бейсбола	Wii, NDS	Activision	NOW Production	23 июня
Fight Night Round 4	Файтинг, симулятор бокса	X360, PS3	Electronic Arts	EA Canada	25 июня
Anno 1404	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Ubisoft Entertainment / Новый Диск	Related Designs	26 июня
Superstars V8 Racing	Аркадные гонки	PC, X360, PS3	Black Bean Games	Milestone	26 июня
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Аркада	PC, X360, PS3, PS2, Wii, NDS, PSP	Electronic Arts	EA Bright Light	30 июня
Call of Juarez: Bound in Blood	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360, PS3	Ubisoft Entertainment / 1C	Techland	3 июля
Tales of Monkey Island: Chapter 1 — Launch of the Screaming Narwal	Квест	PC	LucasArts Entertainment	Telltale Games	7 июля

** Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 10.04 по 07.05 или выйдет в указанную дату*

ОБЗОР

Zeno Clash

Жанр: *FPS.* ***Платформа:*** *PC.* ***Разработчик:*** *ACE Team.* ***Издатель:*** *ACE Team.* ***Издатель в СНГ:*** *Новый Диск.* ***Похожие игры:*** *Half-Life 2, Dark Messiah of Might & Magic, Serious Sam 1-2, серия The Chronicles of Riddick.* ***Минимальные системные требования:*** *процессор с частотой 1,8ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ; 3,7Гб свободного места на жестком диске.* ***Рекомендуемые системные требования:*** *двухъядерный процессор; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 3,7Гб свободного места на жестком диске*

Среди инди-разработчиков, как вы могли подумать, встречаются не только команды, занимающиеся производством очаровательных аркад и пазлов вроде отрецензированной в предыдущем номере Braid, но и те, кто изготавливает более крупномасштабные проекты. К последним как раз относится чилийская студия ACE Team, пару лет назад приковавшая к себе внимание общественности заявлением о разработке необычного стимпанк-экшена Zeno Clash. Глупо было ждать от маленькой компании и ее игры революционных свершений. Давно стало ясно, что место на нашем винчестере займет средней руки боевик с милой мордашкой. Так оно, по сути, и оказалось.



Один в поле воин!

Прежде всего, о главном козыре чилийского произведения — о дизайне. Притворяясь гениальным художником, ACE Team вырисовывает потрясающие фигуры и формы. Местные уродцы очаровывают своей наружностью. Даже творения главного визионера Голливуда Гильермо Дель Торо порой проигрывают созданиям чилийцев. Сюрреализм, концептуальность, фантасмагория — девелоперы переплетают в своей игре самое необычное. Плюс, не забывайте, что действо разворачивается в фэнтезийной стимпанк-вселенной, что уже само по себе необычно. Престарелый Source держится молодцом и прекрасно справляется с отрисовкой бедных, но невероятно красивых пространств. Очевидно, что названный "моторчик" доживает свои последние годы, но делает он это достойно, с прямым станом и огоньком в глазах.

Красоты красотами, но самый обидный факт кроется в том, что авторы категорически не знают, что делать с геймплеем, который здесь сработан будто не профессионалами, а обыкновенными талантливыми модостроителями. В плане игрового процесса проект, собственно, и напоминает хороший мод, а не самостоятельное произведение. Геймплей Zeno Clash обделен свежими идеями и учился, очевидно, не у сильнейших мира сегодняшнего, а у сильнейших мира позавчерашнего. Коридорные, тесные локации и одноклеточная механика — вот обо что спотыкаешься во время прохождения. Фонтан фантазии разработчиков иссяк, когда дело дошло именно до геймплея. В остальном все весьма неплохо.

Даже сюжет не покрыт ржавчиной банальности и умудряется сохранять какую-никакую интригу. Все начинается с того, что главный герой по имени Гэт лишает жизни странное, но идеально вписывающееся в рамки придуманной чилийцами вселенной существо — Отца-Мать. Существо это — гермафродит, возглавляющий клан, сплошь состоящий из собственных детей. Гэт также был ребенком данного создания и однажды, повторимся, убил его. Как? Зачем? Почему? Об этом мы будем постепенно узнавать по ходу игры. Гэт вынужден скрываться от ополчившихся на него братьев и сестер, а вместе с ним странствует девушка Деадра, которой герой и рассказывает свою печальную историю. "За неделю до убийства Отца-Матери...", "За три дня до убийства Отца-Матери..." — такие надписи появляются на экране постоянно, все больше приближая нас к правде. Именно благодаря подаче следить за ходом сторилайна интересно. Если бы нас в самом начале поставили перед фактом убийства, не оставив никаких секретов, и всю игру заставляли убегать от местных прямоходящих слонов и прочих противоестественных существ, это уже было бы, согласитесь, не то. А так — интрига. И на том спасибо.

Все события происходят в чудном мире под названием Зенозоик. Он огромен — по крайней мере, в умах авторов. Зенозоик и задумывался как некая масштабная вселенная, в которой смогут проходить события не только Zeno Clash, но и его продолжений. Просто прогуляться по сумасбродным локациям, естественно, не удастся. Местная фауна крайне агрессивна, так что главному герою постоянно приходится расчехлять диковинное оружие и еще чаще — пускать в ход кулаки.

Не силою дерутся, а умением

Еще в пресс-релизах ACE Team хвасталась продуманной боевой системой. На деле же ничего особенного в боевке нет. Знакомое управление, полтора приема, качественная анимация, легкие недочеты — набор, короче говоря, почти стандартен. Мы видели Риддика, мы управляли Риддиком — и ничего нового Гэт после циничного друга темноты не покажет, пусть он и более удалой в плане махания кулаками. Хотя молотить худосочных и не очень врагов забавно и где-то даже увлекательно. Недруги иной раз демонстрируют проблески интеллекта и умудряются вовремя ставить блоки и даже иногда уклоняться. Расслабиться не удается, ведь локации тесные, а противников в большинстве случаев больше двух.

Кажется, бегай себе, дерись, сражайся с боссами (и они имеются), однако без провисаний не обходится. Временами игра скатывается до совсем неприемлемого уровня, вызывая разве что жалость и четко давая понять, что создатели данного аттракциона отнюдь не из высшей лиги. Потенциал у ACE Team есть, но раскрыть его смогут только финансовые вливания, расширение команды и издатель с характером.

Открыв новое измерение в эстетике, девелоперы не потянули всего остального, к финишу прибежав чуть ли не без чувств. Задыхаясь, парни из ACE Team поначалу заявили, что с разработкой крупных проектов уровня Zeno Clash они завязывают, мол, это слишком трудное дело для совсем небольшой студии, так что для них лучше сконцентрироваться на разработке несложных в производстве квестов и разной казуальщины. Однако, немного подумав, южноамериканские девелоперы все же анонсировали Zeno Clash 2, а также скачиваемый контент для оригинала. Будем ждать?

РАДОСТИ:

Крайне оригинальный дизайн
Неплохие графика и физика
"Съедобная" боевая модель
Необычный сюжет
Удобное управление

ГАДОСТИ:

Посредственный геймплей
Второсортная архитектура уровней
Скука, преследующая во время прохождения
Повторяющиеся схватки с боссами

ОЦЕНКА:

6.6

ВЫВОД:

Довольно посредственный экшен, сумевший поразить только своим дизайном. В остальном — бездушная пустышка, сработанная по устаревшим лекалам. Так в наше время делать нельзя. После финальных титров не можешь понять, стоило ли тратить на это шесть часов. Наверное, все-таки нет.

Антон Жук

ОБЗОР

Company of Heroes: Tales of Valor

Жанр: *RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Relic Entertainment*
Издатель: *THQ*
Издатель в СНГ: *Бука*
Похожие игры: *серия Company of Heroes, серия "В тылу врага"*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ; 9,5Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 3,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 9,5Гб свободного места на жестком диске*

Tales of Valor — это уже второй адд-он к нашумевшей стратегии Company of Heroes 2006-го года выпуска. Но если оригинал и первое дополнение — Opposing Fronts — представляли собой вполне серезные RTS "про Вторую мировую", то Tales of Valor — явный шаг навстречу казуальной аудитории.

А где СССР?

Главное разочарование от всей серии Company of Heroes — отсутствие возможности игры за Советский Союз. И, конечно же, одной из задач, которую должны были поставить перед собой разработчики при создании второго адд-она, виделось внедрение в проект СССР в качестве новой стороны конфликта и добавление полноценной советской кампании. Но не тут-то было. Девелоперы ясно дали понять, что "советы" их не интересуют, поэтому мы получаем очередные три мини-кампании: одну — за США и целых две — за Германию. Проглотив обиду, начинаем первую, посвященную Немецкой танковой гвардии.

Уже со стартовой миссии начинается самое настоящее пиршество взрывов и спецэффектов. Игрок, управляющий одним "Тигром", разносит в щепки десятки единиц вражеской техники и не оставляет камня на камне от маленькой деревушки. Веселье и довольная улыбка гарантированы. Но это все-таки не та Company of Heroes, к которой привыкли и которую полюбили геймеры во всем мире. Игра стала скорее развлекательной, нежели серьезной стратегией с претензиями на реалистичность.

Новое дополнение не обошли болячки недавней Warhammer 40.000: Dawn of War 2. Так, действие в рамках вышеупомянутой кампании за экипаж "Тигра" проходит только на одной карте. Что же до остальных военных операций, они банальны и, по большому счету, не интересны. Битва за дорогу Ла Фер с захватом моста и последующим его удержанием, оборона Трена... Вы еще не зевнули от такого "разнообразия"?



В тылу врага?

В 2006-ом году Company of Heroes столкнулась с конкурентом в лице стратегии "В тылу врага" — и кому-то творение украинской Best Way показалось более интересным и реалистичным, нежели канадская вариация на тему Второй мировой войны без СССР. Впрочем, единственное, в чем "В тылу врага" точно обскакала Company of Heroes, это в возможности переключиться на ручное управление танком и с помощью "стрелочек" и мышки вести "стального зверя" в неравный бой с противником. Жаль, что с выходом "В тылу врага 2" разработчики начали клепать бесконечное количество одноликих аддонов, из-за чего серия потихоньку сошла на нет.

Вернемся к Tales of Valor. Казалось бы, главный конкурент самоуничтожился, а значит, надо было выпустить отличное продолжение или качественный адд-он с набором свежих идей — и спокойно получить звание лучшей RTS про Вторую мировую войну. Но канадцы из Relic взяли и добавили... одну из главных особенностей названной выше игры-соперницы. Теперь мы вольны управлять стволом танка и самостоятельно давать залпы — точь-в-точь как в игре от Best Way. Что это — копирование чужих идей или творческий кризис? Ответ известен лишь самим девелоперам.

Красиво, но мало

После куцего сингла (привет, Dawn of War 2!) остается надежда на нововведения в мультиплеере. И они здесь есть — только такие же небольшие, как в одиночной кампании. Разработчики выдали аж три новых режима игры: Operation Assault, Operation Stonewall и Operation Panzerkrieg — и для всех них щедро заготовили "аж" три карты, т.е. по одной на каждый режим. Из новых юнитов были замечены: у Соединенных Штатов — M18 Hellcat, у немцев — танк с труднопроизносимым названием Geschutzwagen H39, у жителей туманного Альбиона — броневик Kangaroo Carrier. Скудно и неинтересно.

С графикой у проектов от Relic проблем не было никогда, а благодаря современным конфигурациям настройки наконец-то можно выкрутить на максимум и насладиться зрелищем сполна. Конечно, игра не выглядит таким же "бодрячком", как три года назад, но списывать со счетов Essence Engine — домашнюю разработку Relic — еще пока рановато. Звук же будто взят из первоклассного голливудского блокбастера про Вторую мировую. Словом, за техническую сторону проекта волноваться не стоит. Со всем бы так.

Что происходит с Relic? Пожалуй, это один из самых важных вопросов в игровой индустрии текущего года. Компанию, которую еще год назад называли спасением жанра RTS и "убийцей Blizzard", сейчас лихорадочно "колбасит". Можно спихнуть всю вину на мировой финансовый кризис, мол, денег мало, а разработка проектов обходится недешево, вот и приходится выпускать адд-оны вроде Tales of Valor и кромсать Dawn of War 2, дабы



Leisure Suit Larry: Box Office Bust

Жанр: *adventure*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Team17 Software*
Издатель: *Codemasters*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Mr. Bean*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 3,2 ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ.*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 3,0ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ.*

Утверждение Зигмунда Фрейда о том, что всеми жизненными процессами в обществе управляет секс, владеет умами занятых в индустрии развлечений людей уже многие годы. А если соединить эту доктрину с героем — полным неудачником, на которого без снисходительной улыбки смотреть невозможно, получится универсальная формула успеха: смешно и про секс. Ну скажите, кто из нас не видел, к примеру, в кино, как какой-нибудь недотепа методом проб и ошибок превращается к финалу в настоящего мачо? В среде виртуальных развлечений за реализацию этой концепции отвечала квестовая серия Leisure Suit Larry, в которой забавный лысоватый низкорослый толстячок Лари Лаффер через кучу сальных, но смешных шуточек добивался внимания пышногрудых блондинок. Но...



Но Ларри Лаффер умер. Теперь балом правит его племянник Ларри Лавейдж — практически копия известного дяди. Однако похожим на своего старшего родственника он оказался только внешне. В Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude Ларри-младший, тогда еще студент колледжа, не справился с целым ворохом наваленных на него надежд: глупо и невпопад шутил, не занимался детективными изысканиями... И даже качественный переезд в третье измерение не изменил картину к лучшему. У Лавейджа был шанс исправить свои ошибки в Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Вот только этой возможностью юный ловелас не воспользовался.

Что же у нас на том месте, где должен был быть сюжет? Вполне себе простенькая история, не претендующая на эпичность. Отошедший от дел любовных Ларри Лаффер на старости лет обзавелся не чем-нибудь, а собственной киностудией, специализирующейся на съемках фривольных картин с пышногрудыми актрисами в главных ролях. Но не все спокойно в этом эротическом царстве: кто-то из персонала сотрудничает с конкурентами да продает им все секреты и тайны студии Лаффера. Чтобы найти шпиона, дядя с племянником придумывают хитроумный план, по которому Ларри-младший устраивается на работу в киностудии уборщиком и, начиная с низов, двигается вверх по карьерной лестнице, пытаясь при этом изловить "крысу".

Собственно, на этой истории и базируется весь геймплей Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Каждое рабочее место — уровень. Для перехода на следующую должность следует выполнить все поставленные задачи. Они, кстати, до ужаса примитивные и аркадные и в идейном смысле мало чем отличаются от оных из Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. В качестве примеров можно привести два первых уровня: работая уборщиком, придется, как это ни странно, убирать мусор и мыть грязные стены, а после повышения до курьера доведется доставлять сценарии и документы от человека к человеку. И так по нарастающей. В Leisure Suit Larry: Box Office Bust нет даже намека на основу любого квеста — головоломки.

Не обошлось в карьере Ларри Лавейджа и без нескольких мини-игр, из которых особняком стоит проявление основного инстинкта главного героя. Все это происходит по одной схеме: Ларри-младший "подкатывает" к объекту вожделения и завязывает разговор, если многочисленные вопросы девиц можно назвать беседой. При удачном выборе вариантов ответа красавица падает в объятия протагониста, после чего логично следует секс — изображение качающегося фургона. Ах да, мистер Лавейдж еще умеет шутить. Хотя шутками бесконечные "остроты" о детородном органе может назвать разве что третьесортный комедиант из какого-нибудь дешевого американского телешоу.

А вот к графическому исполнению Leisure Suit Larry: Box Office Bust придраться просто невозможно. Перед нами очень удачный пример переезда "плоского", рисованного квеста в 3D. В качестве ядра визуальной оболочки был взят — только не падайте! — Unreal Engine 3.0. И Leisure Suit Larry: Box Office Bust не опозорил культовый движок. Особенно выделяются щеголяющие шейдерами третьей версии вода и насыщенные, хорошо проработанные текстуры. Дизайнерская работа также заслуживает лестных отзывов: маленький мирок киностудии оформлен очень аккуратно и разнообразно. Не отстают и анимация вместе с комичными моделями персонажей. Ну а шлифуют до блеска этот компонент яркие и жизнерадостные цвета.

На этой мажорной ноте, пожалуй, можно завершить повествование. Ларри изменился. Теперь он щеголяет отменной графикой, что, конечно, хорошо, но бесполезно, потому как геймплей, сюжет и фирменный юмор отправились на заслуженный отдых вместе с Ларри Лаффером.

РАДОСТИ:

Отличное визуальное исполнение
Неплохой звук

ГАДОСТИ:

Бестолковый сюжет
Аркадный геймплей
Плоский и несмешной юмор
Плохо исполненный эротический элемент
Это не Leisure Suit Larry как таковой



удержаться на плаву. Понять это можно, но принимать не хочется никак. Тем более что за спиной у канадцев такой гигант, как THQ. Остается надеяться на скорый анонс второй части, в которой Relic реабилитируются в наших глазах и за Dawn of War 2, и за Tales of Valor.

РАДОСТИ:

- Красивые сражения
- Держащийся молодцом графический движок
- Хороший мультиплеер
- Отличный звук

ГАДОСТИ:

- Скучный сингл
- Скудные нововведения

ОЦЕНКА:

6.0

ВЫВОД:

Довольно сильный удар Relic по собственной франшизе. Но, тем не менее, пациент скорее жив, чем мертв, так что надежда на "исцеление" серии, равно как и самой Relic Entertainment, еще есть.

Алексей Волков

Диск предоставлен интернет-магазином www.game-online.shop.by



ОЦЕНКА:

5.0

ВЫВОД:

Отличный квест с оригинальными сальными шуточками и ладными головоломками окончательно превратился в примитивную аркаду. Похоже, уже можно нести цветы на могилу серии Leisure Suit Larry: в Team 17 окончательно разучились делать хорошие игры.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Stormrise

Жанр: *тактическая RTS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Creative Assembly Australia*
Издатель: *SEGA*
Издатель в СНГ: *Софт Клаб*
Похожие игры: *серия Ground Control, Starship Troopers, Tom Clancy's EndWar*
Мультиплеер: *Интернет, локальная сеть*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 3,2 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ; 4Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo 1,6ГГц или AMD Athlon X2 64 с частотой 2,5ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 4Гб свободного места на жестком диске*

Когда это произошло, большая часть населения спала. За мгновения до того, как изменилась погода, перестали петь птицы. А затем пошел дождь из свинца и стронция, и небо над городами задолго до рассвета озарилось яркими вспышками. А люди спали. Поэтому и не чувствовали, как плавится их кожа и закипают их глаза, а от звуков превращения гелия в водород лопаются их барабанные перепонки. Они умирали пребывая в мире снов и не замечая того, как прямиком из своих грез отправляются в лучший мир. А затем над опаленной землей взошло солнце, означающее уже не новый день, а новую эру человечества — явно не лучшую из возможных. А чуть позже из радиоактивных осколков старого мира возникнут две цивилизации, но места на новой Земле хватит только одной из них. Новая война неминуема. Значит, будут новые жертвы, новые разрушения и новая боль. Еще одну антиутопию рисует для нас Stormrise.

Любая компания-разработчик, которая решает стать на путь инноваций, должна задолго до релиза своего проекта в свет ожидать весьма неоднозначную реакцию игрового комьюнити. Самым свежим примером может послужить не так давно вышедшая Tom Clancy's EndWar от Ubisoft. При всей ее примитивности, в очередной параноидальной пьесе под логотипом Тома Клэнси были замечены некоторые оригинальные решения. К примеру, то же голосовое управление. Но это еще цветочки — главной инновацией была камера, прикрепленная к отрядам, что являлось, по сути, беспрецедентным случаем в жанре. Однако отход от привычных норм подвергся весьма обстоятельной критике — местами заслуженной, а кое-где не очень.

А если Ubisoft попали под разряд праведного гнева в случае с Tom Clancy's EndWar, почему же такая судьба должна минуть Creative Assembly Australia? Тем более что в случае с постановкой камеры они пошли куда дальше французов. Если в Tom Clancy's EndWar на игровой мир приходилось смотреть от "лица" боевого соединения, то в Stormrise доведется выискивать противника "глазами" одного отдельно взятого бойца. С одной стороны, это даже хорошо: почувствовать себя в бронекостюме простого пехотинца на арене тактического противостояния дорогого стоит. Но как же безобразно реализован вид из-за плеча! Мало того что это попросту непривычно, так еще и до ужаса неудобно: боец-"навигатор" то и дело оказывается за углом или не заходит в дверь, когда уже весь отряд внутри здания, а это автоматом оставляет основную массу солдат вне поля видимости. Камера, конечно, вращается, но слишком медленно для того, чтобы выручать в подобных ситуациях, а переключить вид на другого бойца не выйдет. В принципе, подобный вид идеально подошел бы в том случае, если бы пришлось руководить отдельными бойцами, а не отрядами, но это Stormrise, а не "7,62". Что особенно расстраивает: из-за капризов камеры зачастую сценарий приходится переигрывать.



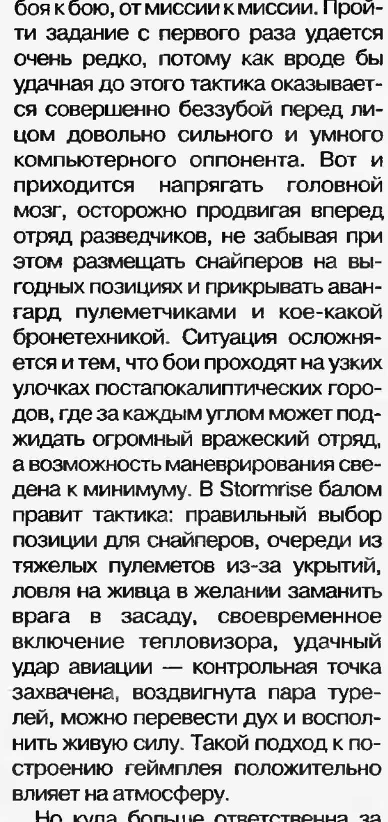
Но камера — это еще не самое ужасное, что есть в Stormrise. Куда безумнее и неудобнее изначально выглядит управление. Ввиду того, что проект мультиплатформенный, управление было заточено под геймпады, а делать вразумительный порт разработчикам, видимо, было некогда. Именно поэтому командовать войсками придется практически только одной мышкой, а это, говоря откровенно, та еще морока. К примеру, чтобы переключиться между отрядами, придется проделать весьма хитрую процедуру: зажать правую кнопку мыши, а потом вглядеться в появившуюся на экране длинную полосу и ее вращением осуществлять переход между подразделениями. Долго и неудобно. А учитывая, что у нас в распоряжении десяток взводов, такая модель и вовсе превращается в адские муки.



К слову, интерфейса в Stormrise нет вообще. Хорошо, что хоть пара возможностей, которыми все-таки можно пользоваться через клавиатуру, делают процесс управления солдатами чуточку удобнее. Таких функций всего две: объединение трех отрядов в один и назначение "горячих" клавиш для определенного вида юнитов. С этими возможностями уже можно жить. Но все-таки — почему в длительном и тщательном обучении ни слова не говорится о клавиатуре, хотя все тонкости обращения с камерой и войсками объясняются очень хорошо? Опять просматривается ориентированность Stormrise на консоли. К слову, неудобное управление в PC-версии полностью компенсируется геймпадом в вариантах для приставок, поэтому для комфортной игры на "персоналке" крайне желательно иметь под рукой консольный джойстик.

Хоть к неудобной камере и туповатому управлению можно привыкнуть, недоработки именно этих составляющих расстраивают особенно сильно — главным образом потому, что Stormrise — игра отнюдь не простая. В принципе, весь геймплей базируется на захвате контрольных точек, но для этого придется пролить немало собственного пота и крови подопечных.

И вновь вернемся к обучению. Лучше сразу же забыть обо всех филигранных приемах, которые были освоены на практике. Тренировка и реальный бой очень сильно разнятся по сложности — и если пользоваться правилами обучения, то солдаты наверняка окажутся разорванными на части превосходящими силами противника. В Stormrise приходится много учиться, набираясь опыта от боя к бою, от миссии к миссии. Пройти задание с первого раза удается очень редко, потому как вроде бы удачная до этого тактика оказывается совершенно беззубой перед лицом довольно сильного и умного компьютерного оппонента. Вот и приходится напрягать головной мозг, осторожно продвигая вперед отряд разведчиков, не забывая при этом размещать снайперов на выгодных позициях и прикрывать авангард пулеметчиками и кое-какой бронетехникой. Ситуация осложняется и тем, что бои проходят на узких улочках постапокалиптических городов, где за каждым углом может поджидать огромный вражеский отряд, а возможность маневрирования сведена к минимуму. В Stormrise балом правит тактика: правильный выбор позиции для снайперов, очереди из тяжелых пулеметов из-за укрытий, ловля на живца в желании заманить врага в засаду, своевременное включение тепловизора, удачный удар авиации — контрольная точка захвачена, воздвигнута пара турелей, можно перевести дух и восполнить живую силу. Такой подход к построению геймплея положительно влияет на атмосферу.



Но куда больше ответственна за "душу" Stormrise графика. Не сказать, что она сногсшибательна, но картинка выглядит вполне современной. Тут вам и ладно сработанная анимация, и высокая детализация игровых объектов, и зрелищные спецэффекты, но самое главное — это отличный дизайн. Развиваться события будут на просторах полуразрушенных мегаполисов, отличающихся дикой красотой постапокалиптического регресса. Вот только по непонятным причинам картинка чересчур темная, как это бывает в играх, в которых отсутствием света скрывают визуальные недочеты. Но в Stormrise-то все как раз наоборот! Откровенно говоря, именно антуражи проекта делают его атмосферу практически осязаемой и незабываемой, несмотря на всю банальность сюжета.

В Stormrise, как и во многих стратегиях, за основу было взято безрадужное будущее человечества, по которому ударили ядерное пламя и гнев природы. Но люди — удивительно жизнелюбивые существа, поэтому в лучших традициях Fallout понастроили повсюду убежищ, где в криогенных камерах замерли сильные мира сего в ожидании того момента, когда можно будет выбраться на залитую солнцем поверхность планеты. А когда такой момент настал, спасшихся людей, или фракцию Echelon, поджидала весьма неприятная неожиданность. Оставшиеся гибнуть люди выжили, превратились в мутантов и создали свое высокоорганизованное общество Sai. И понятно, что особым дружелюбием они не отличались. Итог — война. Но какая же великолепная атмосфера у этой войны — натуральная и вполне реалистичная. Возвращаясь к технологическому исполнению Stormrise, отдельным словом хотелось бы отметить физику, а точнее, ее отсутствие. Вот чего-чего, а проработанных законов баллистики и тотальной разрушаемости игре очень не хватает. И еще один удар по "персональщикам": Stormrise идет исключительно под Windows Vista.

Подводя черту, можно сказать, что хита из Stormrise не вышло: уж слишком много недоработок при создании игры допустили разработчики. Новая тактическая стратегия про несчастливое завтра относится к иному классу игр — к "крепким середнячкам", у которых обязательно есть как почитатели, так и ненавистники.

РАДОСТИ:

- Атмосфера постапокалиптического регресса
- Сильная, сложная боевая часть
- Многогранность тактических приемов
- Разнообразие игровых ситуаций
- Современная графика

ГАДОСТИ:

- Затертый до дыр сюжет
- Очень неудобная камера
- Некомфортное управление на PC
- Плохой физический движок
- Наличие Vista обязательно

ОЦЕНКА:

5.9

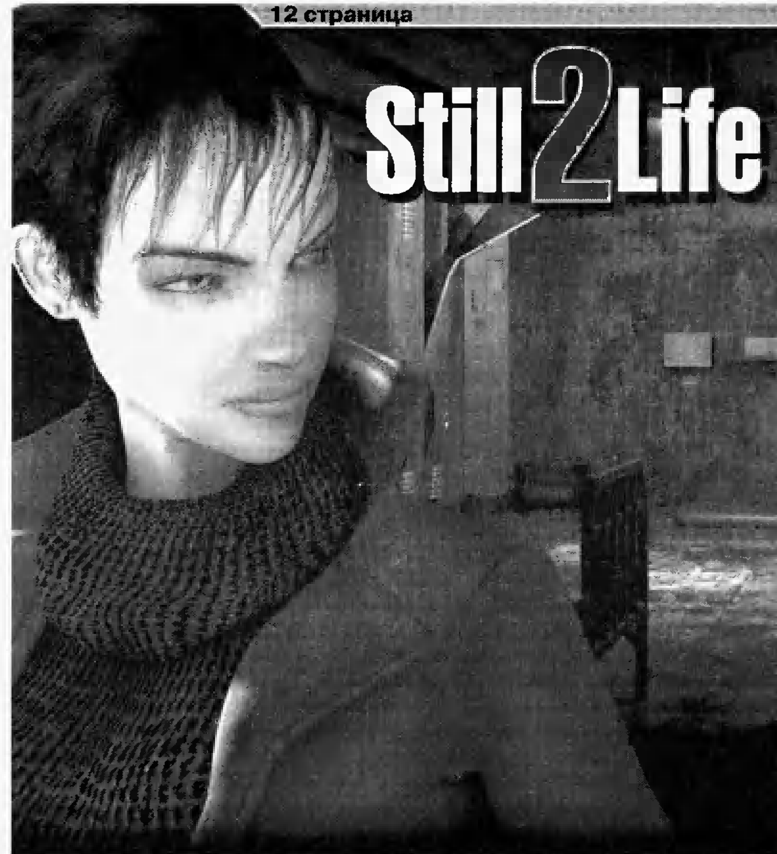
ВЫВОД:

Если вы ожидали от Creative Assembly Australia чего-то класса Empire: Total War, вас ждет разочарование. Но это не отменяет того факта, что, если привыкнуть к странностям камеры и чудачествам управления, Stormrise принесет вам немало положительных эмоций.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич

Still 2 Life



Жанр: *квест, adventure.* ***Платформа:*** *PC*
Разработчик: *GameCo Studios.* ***Издатель:*** *Microids*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Похожие игры: *Still Life, серия Art of Murder, Post Mortem, Sinking Island, Overclocked*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,5 ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ; 4Гб свободного места на жестком диске.* ***Рекомендуемые системные требования:*** *процессор с частотой 2,2ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 4Гб свободного места на жестком диске.* ***Официальный сайт игры:*** *http://www.stilllife-game.com*

Когда ты находишься в комнате, из которой дальше ведет только одна дверь. Когда каждый твой шаг спланирован, но ты об этом еще не знаешь. Когда в твоих жилах течет коктейль из крови и яда. Когда ты знаешь, что за последней дверью тебя ждет неминуемая смерть. Когда твой разум отчетливо вырисовывает картину того, как твой труп обнаружат в лесу, а потом судмедэксперты будут вычищать грязь из-под твоих ногтей в надежде нащупать ведущую к убийце ниточку. Когда единственная надежда на спасение — человек, находящийся в милях от тебя и ничего не знающий о том, что на самом деле происходит. Именно в такие моменты твой организм выплескивает в кровь колоссальную дозу адреналина, сердце отсчитывает милисекунды, а мозг начинает работать в авральном режиме. Или жизнь, или смерть. Still Life 2.



Резкой, как цунами, музыкой, которая своей категоричностью, странным очарованием и бескомпромиссностью бьет в самый центр душевного равновесия, Still Life 2 отправит нас прямиком в центрифугу закрученных, словно спагетти на вилке, кровавых событий — событий продолжения одного из лучших квестов нашего времени. CSI: New York, Lost: Via Domus, Art of Murder — грошовое вино без вкуса, аромата и выдержки. Fahrenheit, Syberia, Overclocked, Pathologic — эфир, достойный богов. Как и Still Life.

Выдохнуть из легких свежий, пропахший романтикой воздух узких улочек Праги 20-х годов прошлого века, а после закашляться, вдохнув загаженный и спертый воздух Чикаго современности. Ментальные перемещения из тела очаровательной сотрудницы ФБР Виктории МакФерсон под кожу ее деда в уникальном мире Still Life являются обыденностью, а смена тишины и величественного аристократизма старой Европы суетливым миром нашего времени — обычнее смены времени суток. И то, что Microids в Still Life выставляли эти необыкновенные моменты как само себе разумеющееся, автоматом добавило проекту шарма.

Still Life не могла остаться незамеченной или нелюбимой и обойтись без продолжения, за которое мы были спокойны: Microids все-таки. Но как же они нас обманули! И это, наверное, единственный подобный случай, в котором мы искренне рады обману. В чем ложь? Изящная, изысканная и возвышенная атмосфера аристократичного лицедейства и театральной напыщенности первой части была выброшена за борт. В чем же прелесть этого обмана? Новая, такая же сильная атмосфера жесткого нуара пропитала сиквел насквозь, а ее мощная подача вырывается из игры и берет под контроль любого, кто осмелился прикоснуться к ней. Пульсирующая в венах кровь, отдающий в барабанные перепонки стук сердца, шевелящиеся на руках волосы, с жадностью поглощающие всю визуальную информацию с монитора глаза — вот универсальный портрет человека, решившего скоротать вечерок за новым квестом о серийном убийце.

Но игрок находится не в кресле перед экраном — он по другую сторону объектива, причем его сразу двое. Первая половинка личности играющего — знакомая по первой части спецагент ФБР Виктория МакФерсон, специализирующаяся на серийных убийцах. Срочная командировка явилась той причиной, по которой она оказалась в Лос-Анджелесе. Городские газеты буквально разрываются от некрологов, а морги ломятся от свежих покойников. Вторая половинка геймера — Палома Эрнандез — одна из тех, кто пишет о новых жертвах маньяка в желтую прессу и параллельно проводит свое собственное журналистское расследование. Она всегда в гуще событий, что безумно раздражает Викторию и прочих детективов. Две половинки игрока не любят друг друга — но на то они и частички единого целого, дабы лишь совместными усилиями раскрыть личность того, кто скрывается за маской Палача восточного побережья. Свою лепту в дело им придется вносить по отдельности, но об этом позже.



Сейчас же заглянем в лицо тому, кто на стороне зла. Чтобы понять убийцу, следует думать как убийца — вот одно из фундаментальных правил криминалистики. Думать как Потрошитель из "города ангелов" нелегко. Разум, придумавший схему, по которой каждая жертва усыпляется, доставляется в изолированный от внешнего мира особняк и под прицелом камер и под влиянием ошейника-электрошокера проходит жестокую полосу препятствий для того, чтобы закончить жизнь в придорожной канаве с дырой в голове, не поддается логическому анализу. Так может думать только извращенный и насквозь прогнивший мозг. Но понять значит победить. А для этого надо свести в единое целое сразу два подхода к действиям — и для каждой героини он свой.

Палома изначально оказывается в роли загнанного зверя — в ошейнике она вынуждена проходить одно испытание маньяка за другим в надежде первой увидеть убийцу и при этом остаться в живых. У нее есть лишь два оружия — собственный интеллект и страстное желание жить. Ее первостепенная задача — пробраться через все препятствия, которые воздвиг преступный и безумный разум, невзирая на то, что песчинки в часах неумолимо и при этом быстро падают вниз.

Виктория находится за много миль от нее и тихо, спокойно и размерено копается в многочисленных уликах, которые скорее намеренно, чем случайно оставил психопат на местах преступлений. Ее вооружение — логическое мышление и полный чемоданчик инструментов, почти родных для каждого криминалиста. Ватные тампоны, набор для снятия отпечатков пальцев, сканер и куча направлений на химический, биологический, компьютерный и еще черт знает какие анализы — все это для пользы дела. Ее задача — собрать воедино все ключики к личности маньяка и к месту, где он проводит свои бесчеловечные забавы, и спасти не слишком любимую репортершу, несмотря на то, что секундная стрелка мчится до обидного шустро.



Цели обеих героинь достижимы, но как же кипит и плавится от работы мозг, когда перед глазами вырисовывается очередная, пусть логичная и доступная, загадка. Вновь всплывает на поверхность мысль о том, как следует понимать убийцу. Это всегда поможет выстроить цепочку событий и следствий в правильном направлении, но куда важнее, что даже посредством вещания через программный код Still Life 2 даст возможность ощутить себя и настоящим криминалистом, и загнанной в угол жертвой.

И это ничто не способно испоганить, даже слабый технический уровень. Кривым моделям из музея кукол-уродов и отвратительной анимации из театра ущербных марионеток — даже им не удается закопать Still Life 2. И даже если смотреть на визуальную часть действа самым бескомпромиссным и беспощадным взглядом, общую картину вытягивает на своих плечах великолепный дизайн. Острое внимание к мелким деталям, абсолютная откровенность каждой игровой зарисовки, качественная стилизация под нуар, безумие образов и психоделичность форм — все это создает необыкновенный антураж стопроцентного триллера. А что не вытянет дизайн, то аккуратно и ненавязчиво скроет преобладающая темнота. А музыка! Какой в Still Life 2 необыкновенно мощный саунд: сочные, резкие, отменные композиции придают событиям особый трагизм, драматичность и жесткую реалистичность.



Великолепный психологический триллер, высасывающий все соки из игрока, обладающий сногсшибательной атмосферой, мощнейшим ядром нуара и реализма, всепоглощающим геймплеем и зубодробительным музыкальным сопровождением. Как, вы еще не желаете прочувствовать все это на себе?



РАДОСТИ:

Великолепный захватывающий сюжет
Жесткая нуар-стилистика
Мощнейшая атмосфера
"Живые" действующие лица
Непредсказуемость событий
Проработанность загадок
Реалистичность действа
Ряд оригинальных решений
Отличная дизайнерская работа
Бесподобное музыкальное сопровождение

ГАДОСТИ:

Архаичная графика

ОЦЕНКА:

8.4

ВЫВОД

Мощнейшая адвенчура, которую высоко оценит любой почитатель криминалистики, а что уж говорить о почитателях квестов в целом. Недовольными могут остаться только ярые фанаты атмосферы оригинала да любители красивой картинки. А что до тех, кого зацепила киношная серия "Пила", эти люди просто влюбятся в Still Life 2.

Слава Кунцевич

Gobliiins 4

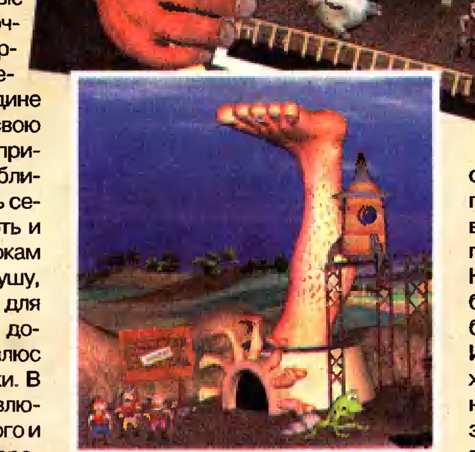
Жанр: квест. Платформа: PC. Разработчик: Societe Pollene. Издатель: Snowberry Connection. Издатель в СНГ: 1С / Snowball Studios. Название в локализованной версии: Гоблины 4. Похожие игры: серия Goblins, Ceville, A Vampyre Story. Рекомендуемые системные требования: процессор с частотой 1,8ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ; 1,5Гб свободного места на жестком диске

С легкой подачи разработчиков из Societe Pollene мифические гоблины, сверкающие злобными и кровожадными глазищами со страниц фэнтезийной литературы, предстают перед нами не такими уж и страшными созданиями. Напротив, эти существа являют собой весьма милых, забавных и искренних персонажей, которым не чуждо ничто человеческое. Во всяком случае, французские разработчики увидели гоблинов именно такими, когда на заре девяностых рисовали первый квест серии, которой суждено было войти в анналы игродельческой истории и сердца геймеров всего мира. Итак, без лишних слов и восклицательных знаков — встречайте возвращение серии Goblins.

Весна. Птички поют, цветы распускаются, травушка-муравушка зеленеет — и без помпы и фанфар выходит четвертая часть квеста о похождениях компании гоблинов. Да и чего там трубить на весь мир: времена нынче не те. Заслышав новость о разработке Gobliiins 4, явно мало кто схватился за мобильный телефон, дабы поведать эту хорошую новость друзьям, и уж совсем у немногих по щеке скатилась слеза умиления.

Жанр квестов уже который год дергается в конвульсиях в нежелании отходить в мир иной, а балом правят бесконечные шутеры да их гибриды с RPG — где тут раскручивать рекламную кампанию с лозунгами и плакатами, гласящими о скором возвращении нестареющих героев начала девяностых. Goblins — это вам не King's Bounty и не Neverwinter Nights: не тот масштаб событий и не та основа, на которой можно создать бестселлер, расходящийся миллионными тиражами и затмевающий своим светом все разработки конкурентов. Но все-таки они вернулись. Порадовать ли, расстроить ли, оставить ли равнодушными — однозначным ответом здесь и не пахнет. С фанатами — а они есть — вопрос решенный: как и в случае с Fallout 3, найдутся те, кто будет аплодировать стоя, но не обойдется и без тех, кто будет исходить желчью. А что с простыми игроками, подавляющее большинство которых и слыхом не слыхивали о маститых предках проекта с тройным "i"? Кажется, и тут мнения будут вести себя так же, как лебедь, рак и щука из известной басни. Но главное в данном случае — это не мнения, а то, что Gobliiins 4, по крайней мере, попробуют на зуб. Но попробовать не значит распробовать.

В качестве апперитива стоит изучить историю этого сериала. На минутку перенесемся во Францию. Можно бесконечно долго рассказывать о вине и изысканных яствах, романтике и искусстве, героях и поэтах этой страны, но подобные отсылки лучше оставить для ночных разговоров на скамейке в парке, ведь сейчас наша цель несколько другая. Именно на родине Гюго в 1990-ом году начала свою жизнь компьютерная история о приключениях милых и забавных гоблинов. Не сказать, что первая часть сериала наделала много шума, хоть и было из чего, но многим игрокам она, что называется, запала в душу, использовав в качестве средств для привлечения такие аспекты, как добрый и очень искренний юмор плюс сложные и оригинальные задачки. В Goblins можно было запросто влюбиться уже только из-за невнятного и забавного бормотания главных героев. А предметам обожания принято дарить цветы, но презентовать красивые растения собственному компьютеру — это уже диагноз. Поэтому "гоблинисты" должны были знать своих героев: Пьер Гийод и Мюриэль Трами — вот люди, которые вдохнули жизнь в рисованных гоблинов. И, что важно, останавливаться не собирались. Вслед за первой частью Goblins вышли в свет два продолжения. А затем по неясным причинам любовь сменилась безразличием — и сериал погрузился в анабиоз на долгих 11 лет. Только в 2004-ом году была анонсирована четвертая часть легендарной, но уже подзабытой линейки. А после этого было еще полдесятка лет разработки, пока диски с Gobliiins 4 не легли на прилавки.

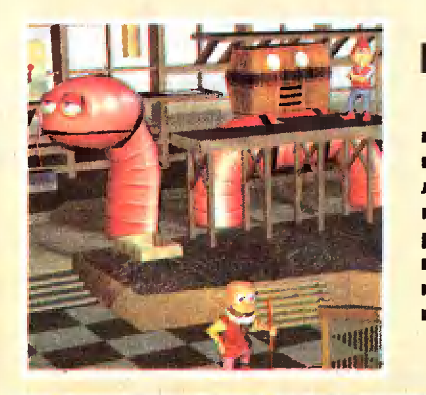


И сразу же плохие новости. Переход в третье измерение до невозможности отвратительно сказался на Gobliiins 4. И даже не потому, что выпускать в 2009-ом году игру, в которой угловатость моделей пугает своим уродством, разрешение намертво зафиксировано на 1024x768, а цветовая гамма раздражает, это плохо и неприлично. Fahrenheit тоже вышел не бог весть каким красавцем, но и уродом он не был. Дело в том, что по каким-то неведомым причинам, не имея приличного финансирования, Societe Pollene, которая состоит из самого Пьера Гийода и еще пары человек, решилась делать Gobliiins 4 в полном 3D. Почему разработчики не выбрали эталонную рисованную картинку, непонятно. Требования времени тут за отмазку не пройдут: Якуб Дворски не боится рисовать свой Machinarium двухмерным. Выбор был сделан не в пользу эстетической красоты — и он оказался ошибочным. Gobliiins 4 визуально страшны как смерть, и тут бесполезно спорить. Единственное, что хоть как-то может подсластить пилюлю, это симпатичная анимация, без которой невозможно было бы смеяться над всеми ужимками главных героев.

Протагонистов, как и в первой части, трое. Старые игроки наверняка безошибочно вспомнят их имена, а для молодого поколения придется провести процедуру знакомства. Первый гоблин — Ч-чупс — мозг и проницательность команды, которому смело можно доверить самую сложную загадку. Второй герой — Тугус — мускулистый и туповатый парень, действующий по принципу "сила есть — ума не надо". Ну и последний — Херувимус — добрый маг и волшебник, которого хлебом не корми, но дай поколдовать. Именно этой троице придется расхаживать по разнообразным и оригинальным локациям, дабы выполнить задание, порученное им королем волшебной страны.

Каждый из главных героев силен в чем-то одном, а это значит, что все задачки придется решать раздавая правильные указания каждому из них. А еще это значит искренний смех, который неминуемо появится, если потребовать от героя выполнить непривычное для него действие: своей неудачной и очень юморной попыткой гоблин недвусмысленно намекнет на то, что этого он делать не умеет, выдав при этом поток непонятной тарабарщины, которая уже сама по себе довольно забавна.

Так мы перешли к двум иным составляющим успеха первых частей сериала — к загадкам и юмору. Для начала обратимся к первой из них. Квест, как уже было сказано, зиждется на построении правильной цепочки действий всех трех персонажей, что делает не слишком сложные и интуитивно понятные задачки намного интереснее и любопытнее. Это особенность линейки Goblins, которая спасает игрока от тупого поиска активных точек и попыток применить что-нибудь из инвентаря на всех объектах локации, что очень сильно раздражает во многих квестах. Теперь обратимся к юмору. Сальным шуточкам, пошлости и пародиям в Gobliiins 4 места не нашлось. Юмор остался традиционно добрым, светлым, забавным и на удивление не "бородатым". Приступы искреннего смеха по-прежнему сопровождают компанию гоблинов, и это радует.



Собственно, на этом повествование можно заканчивать. Гоблины вернулись — без ажиотажа и шума. Да и встречали их, похоже, в основном "седовласые" фанаты, которые помнили, с чего все начиналось. Но и без новых игроков, думается, не обошлось, вот только вряд ли они будут в восторге от качественного, но внешне уродливого квеста. И есть сомнения, что новички будут ждать пятую часть сериала, которая, если верить слухам, уже не за горами.

РАДОСТИ:

Интересные и качественные загадки

Море смеха и положительных эмоций

Запоминающиеся забавные герои

Разнообразие игровых ситуаций

Следование традициям серии

ГАДОСТИ:

Уродливая графика

Невнятное музыкальное сопровождение

Несколько мелких багов

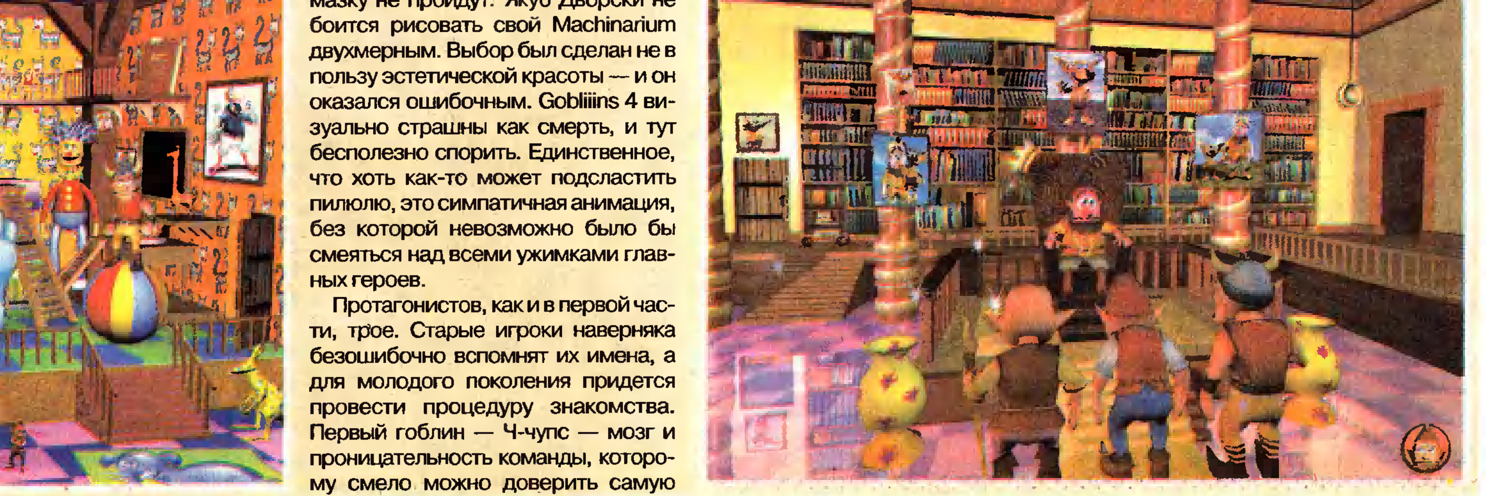
ОЦЕНКА:

7.2

ВЫВОД:

Воскрешение серии Goblins нельзя назвать ни успехом, ни провалом. Новое обличие оказалось на редкость отвратительным, но, как и в случае со звонарем Квазимодо, за уродливой внешностью скрываются огромное сердце, добрая душа и отличное чувство юмора.

Слава Кунцевич



Velvet Assassin

Жанр: stealth action
Платформы: PC, Xbox 360
Разработчик: Replay Studios
Издатель: SouthPeak Interactive
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: серия Tom Clancy's Splinter Cell, серия Hitman
Минимальные системные требования: процессор с частотой 2,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 5Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,6ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 5Гб свободного места на жестком диске

После громкого анонса и россыпи превью вокруг пятой части Tom Clancy's Splinter Cell тут же образовалось затишье. Неизвестно, сколько оно еще протянется, но ясно одно: Сэм Фишер не спешит возвращаться к соскучившимся по нему игрокам. Однако, как и Assassin's Creed, Conviction будет представителем так называемого social stealth action, а речь сейчас не о нем. Классика виртуальных пряток норовит стать незаслуженно забытой, а ее любители обречены поглощать каждый подобный проект в надежде на его съедобность. Пока до выхода спасительного Saboteur остается еще немало времени, на помощь обездоленным спешит Replay Studios со своим насквозь олдскульным Velvet Assassin.



Her skin is like velvet...

Сегодняшний воин тишины — Виолетта Саммер. За основу этого персонажа была взята реально существовавшая Виолетта Жабо — вершительница правосудия на полях Второй мировой. После смерти мужа эта девушка добровольно вошла в ряды Британской разведки и сделала достаточно для того, чтобы навеки поселиться в памяти истории. Это была смелая и безжалостная к своим врагам женщина, ставшая одной из ярчайших фигур мирового Сопротивления.

Если вы еще не отошли от негативных эмоций, нахлынувших после упоминания захватившей виртуальный мир Второй мировой, не падайте духом. Velvet Assassin не дает повода не понравиться фигурированием в ней сего события. И дело не в том, что для stealth action эта тематика в новинку, просто игра освещает войну с несколько иного, не очень привычного ракурса. Участие в яростных сражениях в шкуре рядового солдата — пройденный этап, Velvet Assassin припасла ряд более жестоких картин. Вот Виолетта под покровом ночи пробирается к оккупированной усадьбе на берегу реки и вскоре обнаруживает около нее повешенных хозяев, среди которых нашлось место и мальчику лет десяти. Сюда же отнесем и сцену диалога двух немецких патрульных, один из которых приравнивает сожжение людей к искусству, воодушевляясь возможностью предотвратить появление останков при должной сноровке. Ужасы войны проект представляет максимально приближенными к реальности.

Закрыв глаза на недобросовестную оптимизацию, отметим, что визуально проект прекрасно гармонирует со своим смысловым наполнением. Оболочками для мест боевых действий являются преимущественно тяжелые пейзажи, залитые темно-оранжевым цветом. От обилия атмосферных антуражей не перестает перехватывать дыхание, хоть иногда встречающиеся размытые текстуры да спрайтовая листва и портят общую картину.

...but see how she kills

В плане геймплея Velvet Assassin представляет собой что ни на есть классический stealth — со всеми его преимуществами и недостатками. Виолетта прячется в тени, переодевается во вражескую форму, подкрадывается сзади к патрульным и хладнокровно лишает их жизни. Огнестрельное оружие в арсенале имеется, но уровни скудны на амуницию: каждая пуля здесь на вес золота. Разнообразие брутальных убийств с помощью ножа дополнено рядом экзотических приемов, среди которых наличествует возможность выдернуть чеку у висящей за вражьей пазухой гранаты. Что касается заданий, то представителям Сопротивления того времени редко удавалось провернуть что-то в привычном для понимания геймера взрывное. Так, убрать высокопоставленную шишку, похитить ценные документы, в редких случаях — подорвать важный для противника объект. Собственно, этим нам и предстоит заниматься. Фанатам жанра вполне хватило бы и вышеописанного расклада, однако Replay Studios на этом не остановилась.

Первой "фишкой" по списку у нас идет незамысловатый сюжетный ход разработчиков. Игра начинается с момента, когда Виолетта лежит на больничной койке, а большинство миссий являются лишь воспоминаниями героини о своих деяниях. Это объясняют комментарии разведчицы в прошедшем времени, а также возможность использовать морфий как вариацию рапида. Приняв дозу названного препарата, Виолетта переносится в своей памяти на несколько секунд вперед, а геймплейно мы можем исчезнуть из поля зрения врагов или убить какого-нибудь излишне внимательного фашиста, не размениваясь при этом на рутинные подкрадывания.

Еще один подарок — примитивнейшая, но все же ролевая система. На уровнях можно найти предметы, за которые дают драгоценные очки опыта. Некоторые из таких вещичек спрятаны в очень укромных местах или во вражьих карманах. Заработав тысячу очков, Виолетта получает так называемую звезду улучшения, которую можно вложить в развитие одного из трех параметров: скорость скрытного перемещения, время действия морфия и количество переносимых шприцев с этим наркотиком или стойкость к вражеским пулям. Но не спешите радоваться: прокачка героини — незначительная, но призванная разбавить игровой процесс находка — оказывается совсем уж лишней из-за нескольких неувязок. Скорость подкрадывания, к примеру, после улучшения практически не изменяется, а морфий к концу игры и вовсе пропадает.

Their face cut from stone

Хоть Velvet Assassin и обладает всеми чертами классической stealth-игры, ее классичность не позволяет ей выглядеть как проект сегодняшнего дня. Да, разработчики следуют канонам жанра, и это похвально, но пренебрежение к чужим ошибкам и опыту сыграло с Replay Studios злую шутку. Проект находится под контролем ряда условностей, что мешает воспринимать происходящее всерьез. Но больше всего в этом виноват искусственный интеллект. Патрульные напоминают заводные игрушки, плюс, в отличие от личика Виолетты, их физиономии словно вырезаны из камня. Охранники следуют заданным маршрутам, а стоит сработать скрипту — произносят положенные им по сценарию слова. Окончив речь, болванчики расходятся, напевая бравую песенку. Все как один — одну и ту же. Противники с читерской точностью разят Виолетту выстрелами с тридцати метров, но в то же время полностью дезориентируются, стоит ей завернуть за ближайший угол. Находясь в тени, можно остаться незаметным, даже стоя в двух метрах от врага, невзирая на то, что в темноте все объекты выглядят почти идентично освещенным. В случае с Velvet Assassin этот момент играет роль контрольного залпа по реалистичности.

Полные добрых намерений девелоперы порой дают игроку настреляться по самое не хочу, иногда снабжая героиню внушительным запасом патронов. По правде говоря, игра бы обошлась и без этого. Сам шутинг — по умолчанию вторичная для проектов такого жанра составляющая — особой ровностью не отличается, а пройти скрытно такие эпизоды невозможно: враги рыщут везде, не стесняясь респавниться прямо перед носом — от них невозможно спрятаться даже в тени. Можно только посочувствовать уверенности разработчиков в том, что из Velvet Assassin получается недурственный TPA, потому что это и близко не так.

Тем не менее, будем рады признать, что Velvet Assassin довольно крепка. Отдающий светлым stealth-прошлым, этот проект в какой-то степени уникален и самобытен. Стопроцентному успеху игры помешало либо отсутствие у разработчиков внимания к мелочам, либо недостаток таланта, но в любом случае поклонников у нее наберется достаточно.

РАДОСТИ:

Проверенная временем stealth-механика
Свежий взгляд на Вторую мировую войну
Очаровывающие порой антуражи

ГАДОСТИ:

AI почти не способен на разумные действия
Ненужная ролевая система
Периодические акценты на кривом шутинге
Не слишком хорошая оптимизация
Проблемы с яркостью

ОЦЕНКА:

7.0

ВЫВОД:

Изголодавшимся по stealth старой закалки людям взглянуть обязательно. Ненавистники жанра, как водится, проходят мимо, а нейтрально настроенным рекомендуем обратить внимание на Velvet Assassin как на второе дыхание WW-II тематики в играх.

Обзор написан по PC-версии проекта

Lightray





X-Men Origins: Wolverine

Настоящий зверь!

Жанр: *TPA, слэшер*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii, PlayStation Portable, Nintendo DS*
Разработчик: *Raven Software, Amaze Entertainment*
Издатель: *Activision*
Похожие игры: *серия Devil May Cry, серия God of War*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 3,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 1,5Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 8Гб свободного места на жестком диске*

Чуть ли не каждая рецензия на игру по кинолицензии начинается с чего-нибудь вроде “Перед нами — очередное приложение к билету” или “Разработчики захотели срубить на известном имени еще немного хрустящей зелени”. Но, похоже, времена богомерзких Iron Man: The Game и The Incredible Hulk прошли. Сперва — очень неплохая Wanted: Weapons of Fate и вполне крепкая Watchmen: The End Is Nigh, а теперь вот на прилавках магазинов появился X-Men Origins: Wolverine, созданный по одноименному фильму.







У каждой легенды есть начало...

Wolverine — тот редкий случай игры по кинолицензии, когда не обязательно ознакамливаться с оригиналом, чтобы понять, что происходит на экране. Но перед тем как переходить к сюжету, стоит сделать лирическое отступление. Росомаха, он же Логан, он же Джеймс Хоулетт (настоящее имя) — один из самых знаменитых героев вселенной Marvel, бывший одним из главных действующих лиц практически во всех важных событиях, боровшийся плечом к плечу с большей частью известных супергероев и удостоившийся нескольких серий комиксов. Игра, как и фильм, основана на Wolverine Origins, в котором, как нетрудно догадаться из названия, описывается начало пути будущего героя в желто-синем трико. Хотя нашей истории больше подходит выражение “по мотивам”, ибо отступления от первоисточника заядлым фанатам комиксов могут показаться просто кощунственными.

Задолго до встречи с Чарльзом Ксавьером, а именно в 19 веке, Джеймс был простым пареньком, который постоянно болел и валялся в кровати, не смея и мечтать о будущих подвигах. Пока однажды не произошло ужасное несчастье в его семье — смерть отца. Разъяренный этим событием Джеймс вдруг выпускает костяные когти из рук и отправляет убийцу родителя к праотцам. Ясное дело, оставаться в доме больше нельзя, и юный Джеймс вместе с братом, который тоже далеко не самый обычный человек, убегают куда глаза глядят. Вместе они проходят через все известные войны 19-20 веков целыми и невредимыми, ведь благодаря способности невероятно быстрой регенерации они практически бессмертны. И бродили бы они так веками в качестве вольных наемников, если бы однажды их не нашел полковник Уильям Страйкер, создавший отряд из бойцов-мутантов. Только вот методы его работы Джеймса не устроили, и он ушел из команды, влюбился и стал жить счастливо. Но счастье долго не продлилось. Подругу жизни убил Саблезубый — брат Логана, — полковник обманом заставил Джеймса принять участие в опасном эксперименте — и все пошло наперекосяк. И наш герой, взяв себе броское прозвище “Росомаха”, отправился мстить всем подряд, усеивая свою дорогу трупами. Хотя к игре больше применимо “горами оторванных конечностей и изувеченных тел”: если в фильме крови было мало, на мониторах оторванные руки-ноги, внутренности и обилие крови — в порядке вещей. И это куда больше подходит характеру Росомахи.

God of Claws

Если честно, при запуске Wolverine даже не надеешься на что-то качественное и вразумительное. Обнадеживали только две вещи. Во-первых, разработка началась задолго до премьеры фильма. Во-вторых, что важнее, делала игру не кто-нибудь, а Raven Software, в портфолио которой числится Soldier of Fortune. Ну а вступление к первой миссии, в котором главный герой прыгает из подбитого вертолета и несется вниз на противников, словно живая бомба, развеивает опасения насчет игры, как торнадо.

Когда начинается непосредственный процесс уничтожения — вернее, шинкования врагов на аккуратные тоненькие ломтики, — вдруг приходит понимание: перед нами самый настоящий God of War, только в другом сеттинге и с когтями вместо мечей. Логан резво размахивает смертоносными лезвиями направо и налево. Геймплей, благодаря большому количеству убийственных комбо, не надоедает до самого конца. Представьте. Росомаха подбегает к одному негодяю и делает в нем сотню дырок своими когтями, прыжком преодолевает десяток метров и валит второго спецназовца, затем хватает его и бросает в третьего. После Логан начинает крутиться как смертоносная юла, насаживает очередного горе-наемника на деревянный шип, а последнего хватает за шиворот и разделывает на запчасти особо кровавым способом. Самые сочные же моменты демонстрируются в slo-mo крупным планом.

Единственный минус — нет разнообразия противников, которых вообще можно разделить на четыре группы: стрелки, рукопашники, невидимки и мини-боссы. Тактика против всех одна — подбежать и разорвать когтями.

Разнообразие вносит некое подобие RPG-системы, гораздо более интересной, нежели в каком-нибудь Devil May Cry 4. Убийствами врагов наш Альтер эго заполняет шкалу опыта и растет в уровнях. С очередным level-up на руки ему выдают пару скиллпойнтов, которые можно и нужно тратить на развитие талантов. Хотя о каком-то выборе, что же прокачать, речи не идет: очков умений хватит на все. Логан также со временем “приспосабливается” к определенным типам противников. Отправили на тот свет сотню автоматчиков — следующую сотню убьете в два раза быстрее. И так далее. Плюс, в специальные слоты можно вставлять особые усилители — “мутагены”, неумело запрятанные разработчиками на локациях. Как говорится, просто, но со вкусом.

Raven Software логично рассудили, что на протяжении без малого десяти часов даже самый захватывающий слэшер может надоесть, поэтому разбавили “рубилово” несложными загадками и простенькой акробатикой. Благодаря особому “чутью” Логана заплутать не получится: при нажатии определенной кнопки игра любезно покажет синей нитью верный путь (привет, Dead Space!).

Но главное, благодаря чему X-Men Origins: Wolverine не приедается, это разнообразие игровых ситуаций. Погоня на катере, прыжки по мчащимся грузовикам, поединок с огромным Стражем высотой с небоскреб, стелс-элементы... Однажды даже придется понаблюдать за своими действиями сквозь прицел снайперской винтовки одного из врагов. Боссы получились на славу, и каждая схватка с главарем — поистине феерическое зрелище, особенно бои с Гамбитом и Стражем. Не может не радовать неожиданное внимание разработчиков к деталям. Например, раны на Росомахе со временем затягиваются, а его любимая футболка рвется. При желании можно оставить от героя один только адамантиевый скелет и вообразить себя терминатором.

В итоге, мы имеем весьма качественный проект, для которого не надо делать скидок вроде “Ну, по лицензии же...”. X-Men Origins: Wolverine — самобытная, интересная, захватывающая игра с большим количеством интересных ситуаций и вниманием к деталям. При этом весьма технологичная: персонажи выглядят более чем красиво, спецэффекты яркие и сочные, а пейзажи периодически заставляют уронить челюсть. Перед нами не просто одна из лучших игр по кинолицензии, но и одна из лучших игр этого сезона в целом. Если вы еще не ознакомились — советуем это сделать. Пора на охоту!

РАДОСТИ:

Разнообразие
Отличный “мясной” геймплей
Обилие приемов
Интересная RPG-составляющая
Симпатичная графика

ГАДОСТИ:

Однообразные враги
Скомканный сюжет

ОЦЕНКА:

8.1

ВЫВОД:

Отличный слэшер, по уровню исполнения практически не уступающий титанам жанра. По совместительству — одна из лучших игр по кинолицензии. Ждем Terminator Salvation.

Обзор написан по PC-версии проекта

Денис Щенников





Пусть голову Риддика и не венчает модная шляпа, да и подбородок его выбрит излишне кропотливо — это не помешало бы ему занять почетную вторую строку в несуществующем пока рейтинге самых отважных мужчин галактики. Аккурат за Чаком Норрисом. Руки крепкие, ни серпа, ни молота не гнушающиеся. Говорит мало, но исключительно афоризмами. В быту неприхотлив и скромен. Привык держаться в тени. Чем не кумир для молодежи? После пяти лет разлуки полюбившийся многим харизматичный негодяй вернулся. Вернулся без помпы и фейерверков, но с начищенной до блеска лысиной и комплектом новых заточек за пазухой.

Из огня да в полымя

Шелест прибоя, купающееся в изумрудных волнах светило, скалистый берег — не предвещающая беды медитативная пастораль стартового ролика обманчива. Едва покинув разоренную Бухту мясника, Риддик волею судеб очутился в новой, еще более изощренной темнице. Заключенных звездолет под названием Dark Athena не жалует: попавших в его кандалы неудачников мигом перекроят в строггообразных существ — андроидов. Но суровый режим космической тюрьмы бывалому рецидивисту нипочем — он вмиг оказывается по ту сторону решетки и, неспешно растаскивая тушки наивных охранников по темным кладовкам, пробирается к эвакуационному челноку. Томящиеся же в сырых камерах узники развлекают себя обменом шила на мыло: зеки предложат код от шкафчика за убийство предателя или снарядят добротной винтовкой за добытый противогаз. Выполнение заданий заключенных — незамысловатые связующие нити местного сценария.

Вереницы встречающихся на нашем пути персонажей в кадре долго не задерживаются. Статисты, как и полагается, предсказуемо гибнут в самый непредсказуемый миг, оставляя Риддика в тишине и одиночестве. Сюжет дополнения проработан хуже, чем в оригинале: запоминающихся героев немного, действию не хватает интриги, а игроку — мотивации. Кросс гуськом по лабиринтам вентиляционных шахт, прерываемый старательно зачитанными диалогами, сценами гибели союзников и язвительными репликами главного антигероя — в общем-то, все так же, как и пять лет назад. Разница лишь в том, что Assault on Dark Athena, в отличие от Escape from Bucher Bay, это скорее нагромождение красивых локаций со старательно расставленными пачками врагов, нежели целостная и логичная система, каждый элемент которой гармонично вплетен в общее полотно.

Побег из курятника

Но интересна игроизация злоключений Риддика была, конечно же, не сюжетными перипетиями. Возможность наотмашь ударить нерасторопного врага по ехидно ухмыляющейся физиономии куском арматуры — вот она, сила искусства, удерживающая игроков у экрана. В нанесении увечий разной степени тяжести Риддик преуспел. Несколько несложных комбо с возможностью выбрать направление удара, парочка-другая блоков и захватов — пусть и скудный, но достаточно эффективный набор приемов.

Скользкого врага, однако, голыми руками не возьмешь: активно пользоваться предстоит еще и колюще-режущим инвентарем, трубами и дубинами. Жемчужиной моря холодного оружия стала пара серповидных ножей, вспарывание недоброжелателей которыми походит на разделку осетра умелым шеф-поваром. Руки, стены и шинковочный инструментарий во время схваток щедро орошаются брызгами багровой крови.

При весьма удачной файтинг-системе сделанный в сиквеле акцент на огнестрельном оружии смотрится странно. Геймплейный крен в сторону шутера — главная отличительная черта Assault on Dark Athena от игры-предшественницы. Замена адреналиновых контактных боев вялыми коридорными перестрелками — сомнительное геймдизайнерское решение. Эпизоды, в которых всех нужно "класть в ряд из пулемета", выполнены на уровне бюджетного проходняка: они монотонные и совершенно неизобретательные, а к финалу так и вовсе скатывающиеся до уровня Return to Castle Wolfenstein. Удачные стелс-элементы оказываются совершенно бесполезными: для чего таиться в тени, если есть большой дробовик? Пальба из косых футуристических "пушек" по управляемым простоватым AI ордам врагов — малоинтересное действо исключительно для сильных духом.

Меж тем, фантазия авторов от уровня к уровню неумолимо угасает. Будет и подсовывание стероидной гориллы-переростка с большим светящимся глазом семь раз подряд в качестве промежуточного босса, и почти стянутый из BioShock эпизод с выползающей из люка девочкой, которая взберется на спину управляемого вами меха. Кризис идей налицо. Немного бодрят лишь беготня по кораблю в шкуре дистанционно управляемых андроидов и уже увиденный пять лет назад виртуальный тир верхом на боевых роботах.

В оригинальный же Escape from Bucher Bay, идущий дуэтом с сиквелом, никаких коренных изменений внесено не было, разве что быстрые сохранения заменили чекпойнтами. Доработке подверглась лишь визуальная составляющая: локации устелили более четкими текстурами, добавили эффект размытия глубины резкости, доработали освещение и сглаживание. Появилось также удобное меню смены оружия — пытки колеса мыши остались в прошлом. После небольшой реставрации, однако, игра стала не в пример тормозной, и если римейкнутый оригинал еще кое-как работает на не очень мощных системах, то Assault on Dark Athena с проседаниями fps коленца выкидывает регулярно.



Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Starbreeze Studios, Tigon Studios*
Издатель: *Atari*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Название в локализованной версии: *Хроники Риддика: Assault on Dark Athena*
Похожие игры: *The Chronicles of Riddick: Escape from Bucher Bay*
Минимальные системные требования: *процессор уровня AMD Athlon 3800+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon HD2600 XT; 12Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 1,8ГГц или AMD Athlon 64 X2 5200+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT или ATI Radeon HD3850; 12Гб свободного места на жестком диске*

РАДОСТИ:

Похорошевшая графика
Приятная анимация
Удачная система рукопашного боя
Наличие на диске римейка оригинальной игры
Отличный черный юмор в роликах и диалогах

ГАДОСТИ:

Скверная оптимизация
Проблемы с AI
Неработающие скрипты и уйма мелких багов
Неудачный шутер

ОЦЕНКА

7.8

ВЫВОД:

В истории о том, как Риддик ставит на место вредную заведующую фабрикой по производству строггов, на два удачных эпизода приходится один, который нагоняет тоску. Череда адреналиновых драк сменяется тягостными перестрелками с пачками бестолковых врагов, а сладкий звук входящего меж вражеских ребер ножа все чаще заменяют резкие автоматные очереди. Похорошевший Escape from Bucher Bay, ютящийся в одной коробке с дополнением, представляет куда большую ценность.

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Локтионов

СТАЛИН ПРОТИВ МАРСИАН

НЕИЗВЕСТНЫЕ СРАЖЕНИЯ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ

Жанр: *RTS.* **Платформа:** *PC.* **Разработчик:** *Dreamlore Games, N-Game Studios, Black Wing Foundation.* **Издатель:** *Paradox Interactive.* **Издатель в СНГ:** *Новый Диск.* **Похожие игры:** *серия Блицкриг, серия Command & Conquer: Red Alert.* **Рекомендуемые системные требования:** *процессор с частотой 2,4 ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ.* **Официальный сайт игры:** *http://www.stalinvsmartians.com/*

Ликуйте, любители отборного трэша! Пришел ваш день! Мессия бреда и беспощадной глупости — "Сталин против марсиан" — подарит вам то, о чем вы так долго мечтали. "Сам по себе факт существования такой игры — уже событие. Не столь важно, что там твориться будет и можно ли в это вообще, собственно, играть", — заявляют разработчики. И они отчасти правы.

Command & Conquer: Trash Alert!

Трэш ради трэша — и ничего более. Слабо верится, что разработчики долго раскручивали, а потом скинули на рынок "Сталина против марсиан" для финансовой прибыли. Мол, пусть сначала раскупят, а потом ужасаются. Тут, скорее всего, случай клинический, и девелоперы действительно делали то, что у них в конечном итоге вышло.

А получился у них преимущественно стеб над всеми стереотипами о коммунистах и СССР, которые имеют популярность в западных странах и, чего греха таить, получают распространение у нас. О да, ролик с танцующим Сталиным — дураку смех, а умному наука.

Полный неформат всего происходящего начинается с сюжета, который расскажет нам про то, как в самый разгар Великой Отечественной войны в Сибири высадился инопланетный десант. Вот и придется Иосифу Виссарионовичу отвлечься на гуманоидов-агрессоров, дать им отпор да погнать зеленых человечков прямиком до Марса. Так с чего же начинается стеб? Уж точно не с брифингов перед миссиями, так как послания товарища Сталина в стиле "Идти перезабери город" могут рассмешить лишь население психбольницы. А вот с выкриками бойцов на поле боя уже лучше. Сказанные с первоклассным американским акцентом фразы вроде "Впериод, товарисч" могут позабавить. Но все-таки апофеозом веселости является врывающийся посреди кампании на экраны и в буквальном смысле парализующий центральную нервную систему клип "Gorbachev". Это стоит видеть.

Это не стратегия. Это аркада. Геймплей "Сталина против марсиан" напоминает RTS разве что внешним видом. Тут уж разработчики простонапросто поленились сделать что-нибудь вразумительное. В распоряжение игрока поступает несколько отрядов танков, пехоты да артиллерии — ими и придется уничтожать ярких и бросках, но неинтересных инопланетян, среди которых выделяются лишь какодемоны из вечно живого Doom. Средство для победы одно — берем войска в кучу и убиваем пришельцев навалом. Конечно, псевдоправил и тут хватает, а против определенного вида марсиан лучше использовать определенный вид техники, но на деле это мало на что влияет.

Есть также спецудары. Из интересного в них только названия, например, "Гимн СССР" или "Сибирская язва". Строить нельзя. Для пополнения живой силы придется пользоваться возможностью вызова подкреплений. Не задарма, а за монетки, которые выпадают из поверженных пришельцев. Разнообразия игровых ситуаций нет вообще: сплошные прогулки по контрольным точкам. Единственное, что выделяется из этой безликой массы аркадного геймплея, это миссия по захвату Марса. Там самолично товарищ Сталин, оказавшийся величиной с многоэтажный дом, даст по сопатке гигантскому осьминогу с головой Гитлера.

Еще хуже выглядит графическая оболочка, хотя это для подчеркнутого трэша не так и страшно. Движок, позаимствованный у "Блицкрига 2", выдает весьма низкокачественную картинку, но особо глаз не режет. А вот звуки, психоделическая музыка и голоса удались на славу и обедни никак не портят.

Предлагаем вам на выбор сразу три варианта. В России даже трэш нормально сделать не могут — первый вариант в целом верен. А ведь обидно: при должном подходе получился бы наш ответ Red Alert — тоже верно. Ну и последний вариант: а что это вообще такое? И что бы вы из этого списка ни выбрали, "Сталин против марсиан" останется придурковатой, но все-таки немного забавной игрой.









РАДОСТИ:

- Неплохая идея
- Иногда отменный стеб
- Качественный звук
- Танцующий Сталин
- Клип "Gorbachev"
- Скоротечность

ГАДОСТИ:

- Загубленная идея
- Местами зашкаливающая глупость
- Казуальный и неинтересный геймплей
- Убогая графика
- Немалое количество багов

ОЦЕНКА:

5.0

ВЫВОД:

Трэш ради трэша, да и трэш не слишком удачный. Но, если у вас будет возможность поиграть в "Сталина против марсиан", попробуйте: авось понравится. Во всяком случае, "Gorbachev", танцующий Сталин и медуза-Гитлер вас обязательно позабавят.

Слава Кунцевич

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

Крик души, вынос мозга

А теперь давайте поскупимся на привычные мысли о вот таких играх, рассмотрев этот противоречивый проект чуть более пристально.

"Сталин против марсиан" не совсем подходит под описание трэша, потому что трэш-проект, какими бы достоинствами он ни обладал, это чаще всего все-таки плохая игра. А наш пациент — отнюдь не плохая игра. Если не сказать большего: "Сталин против марсиан" — это не столько игра, сколько очень удачная подколка, которая задумывалась как оная с самого начала. В стебе, которым проект пропитан до последней нитки, кроется огромный подтекст, заключающийся не только в осточертевшем многим высмеивании стереотипов об СССР. "Сталин против марсиан" шутит над доселе неиспытанной на поприще смеха эпохой 30-50-х годов двадцатого века. Однако, помимо своей насмехающейся сущности, "Сталин против марсиан" — это еще и крик души разработчиков. Помимо стереотипов, им, похоже, чрезмерно наскучила концентрация человечества на своем прошлом, и их игра стала выплеском эмоций, таким своеобразным "Достало!".

Если бы геймплей проекта был хоть немного интересен, то величание его трэшем — в смысле качества — не имело бы места. Вспомним серию Red Alert. В ней практически идентичный "Сталину против марсиан" юмор сдобрен выверенным игровым процессом. Представьте, что бы было, если бы он не обладал сбалансированностью и не вызывал интереса. Получился бы как раз "Сталин против марсиан". Не секрет, что качеством геймплея разработчики "Сталина против марсиан" пожертвовали во благо юмора: концепция действительно отлично подходит общей задаче и виду игры. Увы, скептики немедленно окрестили результат модным словом "трэш" и закрыли свои лица довольными улыбками, а зря! Да, игра представляет собой больше аркаду, нежели стратегию в реальном времени, но присмотритесь: таким способом создатели высмеивают жанр RTS. Чего только стоит ни на что не влияющая огромная панель в правом нижнем углу экрана, на которой в уменьшенном виде отображаются находящиеся под курсором объекты.

Нельзя не выделить отменный саундтрек, в создании которого принимали участие известные в узких кругах исполнители. Отдельно хочется упомянуть Гонконгский дуэт My Little Airport, звучание которого просто хлещет оригинальностью: для записи некоторых своих песен ребята используют детские синтезаторы Casio. Второе место в хит-параде имени Сталина занимает — кто бы сомневался — группа АНЖ с хитом Gorbachev. Ну а заканчивает тройку лидеров Ilya Orange со своими My Pocket Stalinizer и All Hail Stalinator.

У автора этих строк до последнего момента существовало мнение, что игра, какой бы она ни была, заслуживает определенной оценки. "Сталин против марсиан" эту уверенность опровергает. Может быть, потому что она выбивается из разряда полноценных игр, а может, оттого, что противоречива сверх меры. Тем не менее, этот проект нельзя обделять вниманием, равно как и скептически к нему относиться. Он явно не заслуживает тех яростных ругательств, коими его уже успели полить многие. "Сталин против марсиан" — это не игра, а шутка. Удавшаяся шутка.

Оценка: Зачет!

Lightray

ОБЗОР

KILLZONE® 2

Жанр: *FPS*
Платформа: *PlayStation 3*
Разработчик: *Guerrilla Games*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*
Издатель в СНГ: *Sony Computer Entertainment*
Похожие игры: *серия F.E.A.R., Killzone, Call of Duty 4: Modern Warfare*
Мультиплеер: *split-screen (2-32), Интернет*
Официальный сайт игры: *http://www.killzone.com*

Уже сколько времени прошло с момента выхода PlayStation 3, а она все так же остается в аутсайдерах по продажам. Японская компания старается изо всех сил исправить ситуацию качественными эксклюзивами из разряда must have, но, несмотря на все эти великолепные проекты, ее приставка все еще никак не может принести прибыль. Более того, Sony, по ее заявлению, теряет 50 долларов с каждой проданной консоли.

Ближе к концу этого года готовятся к выходу сразу несколько превосходных "Only on PlayStation"-проектов, которые, по идее, должны помочь PlayStation 3 окончательно встать на ноги и расправить широкие плечи. Но до осени еще довольно далеко, и поднять продажи системы была призвана Killzone 2. Самое удивительное, что на момент написания этой рецензии был продан всего 1 миллион копий названной игры, что для проекта AAA-класса довольно скромная цифра, особенно учитывая весь ажиотаж, который возник вокруг Killzone 2 еще в далеком 2005 году. Тогда перед миром предстал всего-то короткий трейлер, но уже только он сумел породить невероятное количество слухов и сплетен вокруг игры и заодно заставил Microsoft серьезно поволноваться.

Играют все!

На E3'05, повторимся, был показан небольшой тизер Killzone 2 — продолжения одного из лучших шутеров от первого лица для PlayStation 2. Разумеется, он был эксклюзивом для новой консоли от Sony, но на тот момент игровую общественность волновало другое.

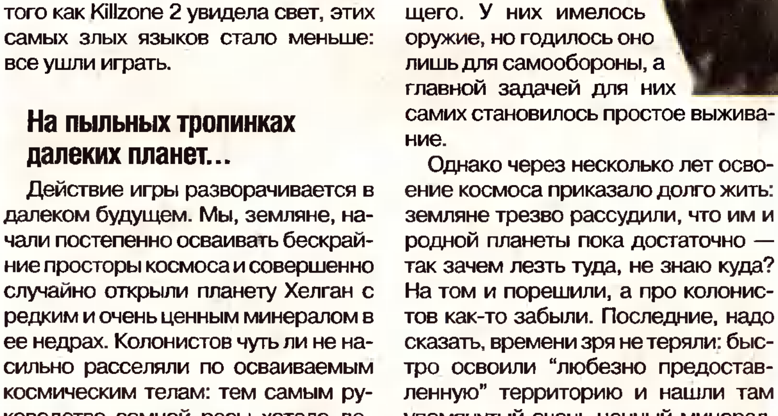
Виной всему стала графика трейлера. Она была умопомрачительной. Феерию дополняли пиарщики японской компании, уверяя, что это реальная внутриигровая картинка и что через несколько лет такой уровень спецэффектов, анимации и текстур станет привычным и обыденным явлением. Следующие несколько месяцев печатные издания вывешивали на обложки журналов заголовки в духе "PS3 надерет всем все, что надирается", а интернет-форумы раскалялись от споров касательно правдивости того ролика. Постоянные переносы даты релиза Killzone 2 только подливали масла в огонь: злые языки твердили, что тот уровень графического исполнения — всего лишь фейк, жалкая подделка, призванная заинтересовать неосведомленных покупателей. Но после того как Killzone 2 увидела свет, этих самых злых языков стало меньше: все ушли играть.

На пыльных тропинках далеких планет...

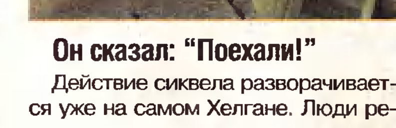
Действие игры разворачивается в далеком будущем. Мы, земляне, начали постепенно осваивать бескрайние просторы космоса и совершенно случайно открыли планету Хелган с редким и очень ценным минералом в ее недрах. Колонистов чуть ли не насильно расселяли по осваиваемым космическим телам: тем самым руководство земной расы хотело доминировать в космосе. То есть если бы на какую-нибудь планету от скуки прилетели зеленые человечки с большими глазами, чтобы познакомиться, переселенцы вполне смогли бы дать им отпор. По сути, последние были рабами будущего. У них имелось оружие, но годилось оно лишь для самообороны, а главной задачей для них самих становилось простое выживание.

Однако через несколько лет освоение космоса приказало долго жить: земляне трезво рассудили, что им и родной планеты пока достаточно — так зачем лезть туда, не знаю куда? На том и порешили, а про колонистов как-то забыли. Последние, надо сказать, времени зря не теряли: быстро освоили "любезно предоставленную" территорию и нашли там упомянутый очень ценный минерал, который применялся для получения колоссального количества энергии.

Разумеется, следуя канонам подобных сюжетов, под воздействием местных крайне суровых климатических условий и прочих факторов люди стали постепенно изменяться — как внешне, так и внутренне: например, теперь они вынуждены носить противогазы. Более того, хелгасты сделали упор на развитие военного ремесла: новые боевые машины, современные виды оружия, броня, о которой военные с Земли могли только мечтать... Спустя некоторое время колонисты отправились повидаться с земными собратьями, чтобы похвастаться тем, чего они достигли. Последним этот визит не понравился — и они дали отпор. Об этом повествует первая Killzone.







Он сказал: "Поехали!"

Действие сиквела разворачивается уже на самом Хелгане. Люди решили, что колонистов нужно уничтожить раз и навсегда, т.к. они являются вполне ощутимой угрозой человечеству. На чужую планету вылетает армада космических кораблей, чтобы как можно скорее навести там порядок. Ну а мы играем за простого военного, сержанта Томаса "Сева" Севченко, которому в компании трех солдат предстоит убить двух лидеров хелгастов — Визари и Радека. Отряду, как и почти во всех боевиках и военных шутерах, дали название "Альфа" (можно подумать, в греческом языке нет других букв).

Сюжет как таковой банален и вторичен, но его подача вышла на уровень, несвойственный для игр в целом. Взять хотя бы диалоги и переговоры солдат между собой: они получились очень живыми, что нечасто встречаешь в подобных проектах. Например, на одном из уровней космический корабль доставляет отряд бойцов в точку выполнения задания, а "Альфа" тем временем узнает кое-кого из тех ребят. Завязывается разговор в духе "Давно не виделись, какого #$%^ тебя сюда занесло?". В ответ доносится поток отборного мата, из которого с трудом можно понять, что все будет рассказано за бокалом пива на ближайшем привале. Через несколько секунд летательный аппарат сбивает метко пущенная ракета хелгастов — и становится ясно, что те солдаты уже вряд ли что-то смогут поведать.

И таких ситуаций здесь полным-полно. То, что другие девелоперы вырезают из игр, считая это лишним и просто ненужным, разработчики Killzone 2, наоборот, показывают. Результат: великолепные переговоры и персонажи, несмотря на всю свою картонность и шаблонность, выглядят гораздо более живыми, просто потому что ведут себя естественно.

GoW 2, говорите?

Некоторые индивиды отчего-то пытаются сравнивать Killzone 2 с Gears of War 2, хотя эти игры не имеют ничего общего, кроме, пожалуй, системы укрытий. Различия начинаются уже в самой механике проектов: игра от Epic Games более жесткая и от третьего лица, ну а тайтл от Guerrilla представляет собой обычный, на первый взгляд, FPS. Но это не совсем так. Killzone 2 сделала огромный шаг вперед в плане экшена, подачи сюжета, перестрелок, графики и особенно анимации. Сев, как уже упоминалось, может прятаться за укрытиями. Это — распространенная "фишка" для TPA, но для FPS это, пожалуй, редкость. Более того, новомодный позиционный экшен здесь играет весьма большую роль в геймплее. Без пряток за укрытиями будет крайне тяжело.

К счастью, почти все объекты в игре интерактивные, так что наш подопечный с легкостью отсиживается за ними, а вы тем временем следите за хелгастами. Замедления времени нет, что поначалу может показаться весьма странным: сегодня оно присутствует чуть ли не в каждом втором шутере. Но вскоре понимаешь, что сделано это неспроста: при такой





скорости игры рапид мог бы серьезно подпортить ритм. Когда каждую секунду что-то взрывается, кто-то погибает, а пули все время свистят над головой, slo-mo мог бы разрушить всю феноменальную плотность действия. По степени динамики Killzone 2 стоит примерно на одном уровне с Call of Duty 4: Modern Warfare, местами даже опережая его.

Самое интересное, что разработчики не изобрели ровным счетом ничего нового — более того, есть моменты, которые уже давно устарели. Но этот проект способен на главное — генерацию уникальных кадров практически каждую минуту. Иногда, натурально, несколько секунд пытаешься сообразить, как такое вообще возможно в играх. Вот один из многочисленных примеров. В одном из кровопролитных и ожесточенных боев метко брошенная нами граната покатилась прямо под ноги хелгасту. Когда тот увидел возле себя футуристическую "лимонку" — тут же принялся бежать от нее куда подальше, что и понятно. Но было слишком поздно, и колониста отбросило взрывной волной на еще одного хелгаста — а затем они оба кубарем покатились со склона и угодили прямо под гусеницы танка землян.



Первое, что замечаешь после нескольких часов игры, это потрясающе цельная механика и многогранность проекта при всей кажущейся на поверхностный взгляд вторичности. Если присмотреться внимательнее — вы поймете, что укрытия расставлены с филигранной точностью, но идеальной позиции не ждите: хелгасты рано или поздно все равно ранят вас, как бы вы ни прятались. Искусственный интеллект ведет себя на редкость умно. Пока два колониста прижимают вас огнем, не давая высунуться из-за спасительного убежища, еще двое могут с легкостью зайти с фланга и зарезать вас ножом. В таких ситуациях лучше всего врезать прикладом по наглой морде в противогазе, но противник может сделать это раньше, так что реакция должна быть быстрой.

К сожалению, все описанные выше действия искусственного интеллекта не касаются солдат армии Земли. Последние то и дело демонстрируют чудеса непробиваемой тупости и идиотизма, поэтому время от времени нужно лечить их карманным дефибриллятором, иначе они не оживут до конца уровня. Учитывая тот факт, что игрок, как правило, редко отсиживается в укрытиях и все время вынужден рваться на передовую, а напарники, по идее, должны его прикрывать, часто приходится возвращаться назад, чтобы подлечить сослуживца, а это немало раздражает. Более того, раненый боец не может отстреливаться, как, например, в Left 4 Dead, а только истошно вопит непечатное; хелгасты же, пользуясь случаем, окружают его и ждут, когда вы придете бедолаге на помощь. В общем, AI для хелгастов и землян будто бы делали совершенно разные люди.

"Чистое" небо

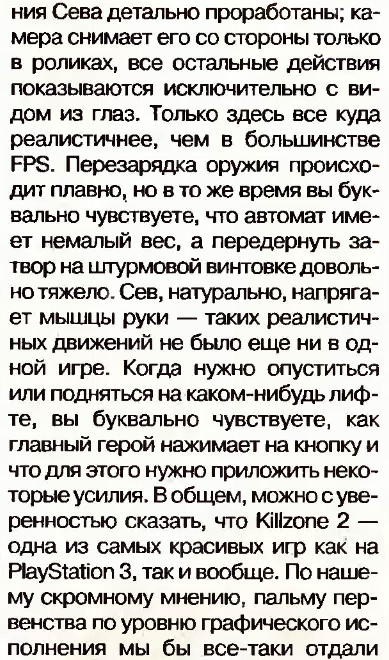
Пришло время рассказать о самом главном в Killzone 2 — о ее графической составляющей. Так вот, она просто великолепна. Всю красотищу проекта не в состоянии передать ни один скриншот — это нужно увидеть в действии. Четкие, детализированные текстуры, сочные и красочные взрывы... Последние вы будете наблюдать очень часто: в игре что-то возгорается и взрывается каждую минуту, зачастую не без вашего участия.

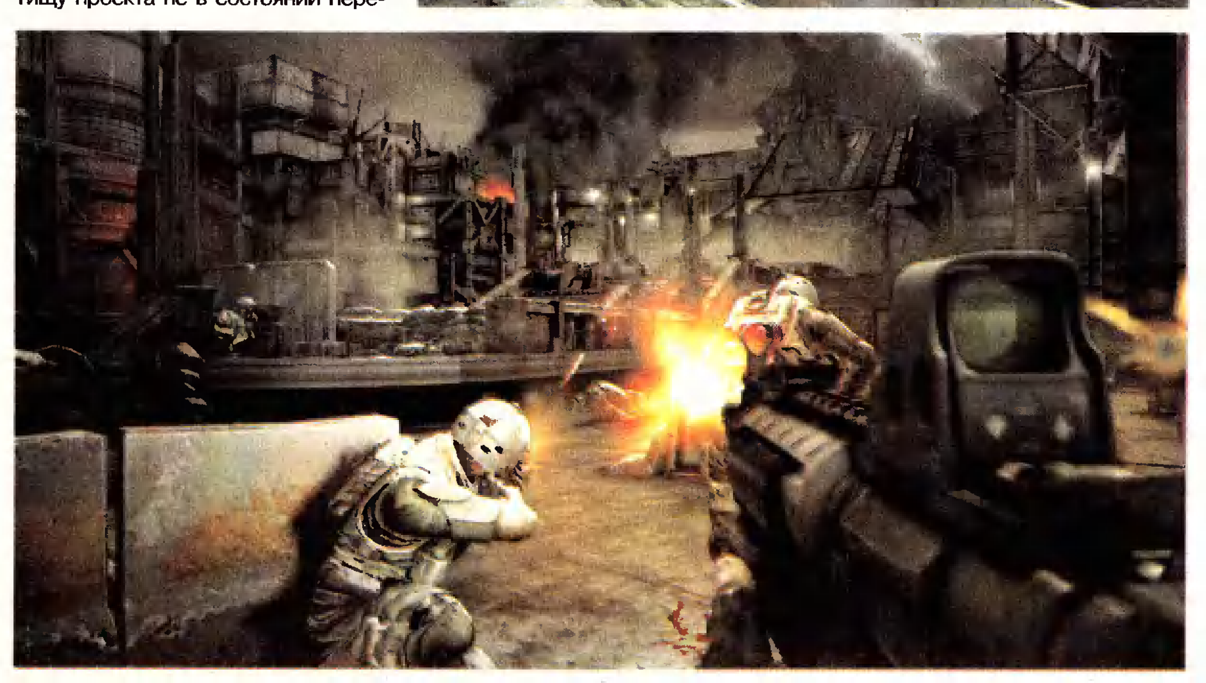


Разрушаемость тоже присутствует, но она недалеко ушла от какого-нибудь Call of Duty. Деформации поддаются только детали интерьера и некоторые мелкие объекты. Но иногда даже при такой скромной по сегодняшним меркам разрушаемости игра заставляет испытать настоящую детскую радость. Взять хотя бы второй по счету уровень, где нам нужно из станкового пулемета стрелять по засевшим в соседнем здании хелгастам. Полуразрушенный дом начинает медленно разваливаться на куски, а в итоге взрывается — и каждый обломок летит по законам физики.

Но ничто не может сравниться с той миссией, в которой отряд "Альфа" попадает в пустыню Хелгана. Первый раз увидев такую красоту, можно запросто прослушать брифинг просто смотря на то, как ветер несет песчаные вихри. Или на огромную турбину, которая перегоняет песок слоями. На небе при этом светит оранжево-красное солнце, лучи которого поразительно красиво пробиваются сквозь небольшие тучи. Блики реалистично играют на ржавых постройках, и, когда объявляется вражеский отряд, становится чуть ли не грустно: такая красота кругом, а тут снова стрелять нужно.

Роскошную графику подкрепляет великолепная анимация. Все движения Сева детально проработаны; камера снимает его со стороны только в роликах, все остальные действия показываются исключительно с видом из глаз. Только здесь все куда реалистичнее, чем в большинстве FPS. Перезарядка оружия происходит плавно, но в то же время вы буквально чувствуете, что автомат имеет немалый вес, а передернуть затвор на штурмовой винтовке довольно тяжело. Сев, натурально, напрягает мышцы руки — таких реалистичных движений не было еще ни в одной игре. Когда нужно опуститься или подняться на каком-нибудь лифте, вы буквально чувствуете, как главный герой нажимает на кнопку и что для этого нужно приложить некоторые усилия. В общем, можно с уверенностью сказать, что Killzone 2 — одна из самых красивых игр как на PlayStation 3, так и вообще. По нашему скромному мнению, пальму первенства по уровню графического исполнения мы бы все-таки отдали Grand Turismo 5, но шутер производства Guerrilla отстал не слишком сильно.





Кручу-верчу

Разработчики все никак не могут найти подобающее применение гироскопам джойстика PlayStation 3, как ни стараются. Но с выходом Killzone 2 ситуация должна наладиться: Guerrilla дала пищу для размышлений другим девелоперам.

Время от времени вам нужно закручивать различные вентили. Подойдя к одному из них, вы нажимаете "кружок" на джойстике — и Сев прикладывает руки к вентилю. Затем нужно зажать L1 и R1 — тогда герой ухватится за кран. Ну а потом нужно крутить геймпад, чтобы открыть вентиль — и так несколько раз, потому что одного захвата недостаточно. При установке мин принцип почти такой же, только здесь уже нужно не отрывая руки прочертить что-то вроде буквы "икс", а точка опоры является центром пересечения прямых. Сие действо со стороны выглядит странно, особенно если на вас смотрит кто-то не знакомый с играми: человек, крутящий в руках джойстик, словно руль, выглядит как минимум странно. Ну и совсем уж незначительное использование гироскопа: когда Сев целится из снайперской винтовки, нужно держать геймпад как можно более неподвижно, иначе прицел будет прилично "штормить" из стороны в сторону.

Трудности перевода

Все описанные выше великолепие подкрепляют шикарная музыка и сочный звук. Саундтрек эпичен настолько, насколько это вообще возможно, а во время крушения "Сверхновой" — крупнейшей космической станции землян — музыкальное сопровождение очень напоминает всю космическую классику кинематографа вроде "Звездных войн".

Звук тоже отличный. Каждый выстрел или перезарядка оружия реалистичные, будто бы записаны отдельно, как это было в случае с Call of Duty 4: Modern Warfare. Посторонние шумы также подобраны идеально: когда отряд попадает в те самые пустоши и идет по мягкому песку, шагов почти не слышно, но, когда под ногами оказывается гравий, из динамиков тут же начинает доноситься шарканье подошв.

К сожалению, с озвучкой разработчики схалтурили. В английской версии все идеально, но при запуске игра предлагает на выбор несколько языков, среди которых присутствует русский. Разумеется, мы сразу же выбрали последний, чтобы услышать на далеком Хелгане родную речь. Если голоса еще выдерживают критику, то текст получился просто ужасным. Более того, написанное почти всегда отличается от услышанного, а, когда вам надоест это безобразие и вы решите поставить английский язык, вас поджидает еще один неприятный сюрприз: просто так поменять его не получится; для этого придется удалить профиль и сохраненные игры.

Killzone 2 — это практически Halo от мира Sony, только менее успешная. Первая часть вышла на PlayStation 2, получив высокие оценки в прессе и принеся создателям неплохую прибыль. Затем последовало продолжение на PSP — также с высокими продажами. Ну а затем на прилавках появился полноценный сиквел, вызвав еще больший ажиотаж. К сожалению, за столь долгий срок разработки — целых пять лет — некоторые вещи реализованы просто плохо или неудобно. К примеру, когда Сев, сидя за укрытием, перезаряжает оружие, нельзя сдвинуться вдоль защитной стенки — позволяется лишь "отклеиться" от нее, что поначалу здорово раздражает. К тому же, искусственный интеллект напарников оставляет желать лучшего. Ужасная русская версия тоже может подпортить впечатления от проекта. Но, так или иначе, положительные моменты все равно перевешивают единичные недостатки, а самое главное, что третья часть совершенно точно будет. Поговаривают, что история группы "Альфа" в Killzone 2 заканчивается, а триквел расскажет про совершенно других солдат. Будем ждать, потому что вторая часть довольно быстро проходится, а продолжения хочется уже сейчас.



РАДОСТИ:

Великолепная графика
Отличная анимация
Необычное применение гироскопа
Интересная подача сюжета
"Живые" персонажи
Прекрасный дизайн уровней

ГАДОСТИ:

Игра довольно быстро заканчивается
Напарники умом не вышли

ОЦЕНКА:

9.4

ВЫВОД:

После Killzone 2 вам будет трудно играть в другие шутеры: такого колоссального внимания к деталям вы нигде не встретите, как и подобного уровня картинки и анимации. Здесь же — феноменальная плотность действия и общий высочайший уровень игры.

Станислав Иванейко

Диск предоставлен интернет-магазином www.belconsole.shop.by

КИНО

Звездный путь



Название в оригинале: *Star Trek*
Жанр: *фантастический боевик*
Режиссер: *Джей Джей Абрамс*
В ролях: *Крис Пайн, Закари Куинто, Карл Урбан, Зои Салдана, Эрик Бана, Саймон Пегг, Антон Ельчин, Брюс Гринвуд, Дженнифер Моррисон, Вайнона Райдер, Леонард Нимой*
Продолжительность: *127 минут*

Что такое "Звездный путь"? Это шесть телевизионных сериалов с кучей сезонов в каждом плюс одиннадцать полнометражных картин. Это — огромная, глубоко проработанная вселенная, которая может потягаться даже со "Звездными войнами" Лукаса. История "Звездного пути" начинается в далеком 1966 году, когда Джин Родденберри решил снять сериал о стремлении человека к исследованию неизведанного космоса. Именно тогда мир узрел корабль "Энтерпрайз" и узнал, кто такие Джеймс Кирк, Спок и доктор МакКой.

После этого было множество продолжений. Трансформировался "Энтерпрайз" (спин-оффы "Вояджер" и "Глубокий Космос 9" не в счет), один раз даже сменился его экипаж, однако атмосфера космоса и романтика путешествий всегда была отличительной чертой франшизы. Но со временем стало понятно, что серия потихоньку выдыхается. До недавнего времени последним ее словом был вышедший в 2002 году "Звездный путь: Возмездие", который хоть и держал марку, но показал, что линейке нужна хорошая встряска. И эта встряска произошла только сейчас — но, ей Богу, она стоила того, чтобы ее ждать.

Для постановки нового фильма пригласили известного режиссера Джей Джей Абрамса, сделавшего себе имя на картине "Миссия невыполнима 3" и сериале "Остаться в живых". И пригласили не зря. Заслуга Абрамса, помимо всего прочего, состоит в том, что он собрал отличную команду, благодаря которой новый "Звездный путь" получился действительно великолепным творением.

Фильм является приквелом к самому первому сериалу. Сценарий написал весьма востребованный в голливудском кинематографе тандем Алекса Куртцмана и Роберто Орси ("Трансформеры"). Лента начинается с того, что корабль Федерации "Келвин" сталкивается в открытом космосе со странной бурей. Эта буря внезапно превращается в самую настоящую черную дыру, откуда не менее внезапно появляется огромный корабль незнакомой конструкции. Когда судно открывает массированный огонь, а капитан погибает от руки вражеского вождя Нерона, командование "Келвином" принимает молодой Джордж Кирк. Благодаря своей храбрости и отваге он всего за 12 минут пребывания в должности сумел прикрыть отход шаттлов с пассажирами, тем самым сохранив жизнь восьми сотням человек, среди которых была его беременная жена, а потом направил гибнущий корабль на таран.

С этого момента прошло более двадцати лет. Молодой Джеймс Кирк ведет откровенно раздолбайский образ жизни: раскатывает на угнанных тачках и ухлестывает за всеми встречными девицами. Джеймса угнетает то, что над ним висит слава его героического отца. Однако совет опытного капитана Кристофера Пайка и симпатичная курсант Ухура приводят его в стены Академии Звездного Флота. Здесь он встречает курсанта-врача Леонарда МакКоя по прозвищу "Боунс" и сталкивается с вулканским командором Споком. Волею судьбы все они окажутся на отправляющемся в свой первый поход новейшем корабле с гордым названием "Энтерпрайз". И кто знал, что во время первой же миссии им предстоит вступить в противостояние с ромуланами-отщепенцами под предводительством того самого Нерона...

Куртцману и Орси хочется просто поклониться в ноги, ибо они создали действительно увлекательную, лихо закрученную историю, которая держит в напряжении до самого финала. До просмотра может возникнуть вопрос: почему в названии нового "Звездного пути" нет ни подзаголовка, ни цифры "11"? В ходе просмотра ответ появляется сам собой. "Звездный путь" Абрамса — это не продолжение, это перезапуск франшизы. Легким движением руки сценаристы начинают новую историю, которая будет знакома старым фанатам и интересна новым.

Визуально фильм реализован тоже на все сто. Буйство красок, творящееся на экране во время космических сражений, приводит в дикий восторг, а масштабность происходящего заставляет вжаться в кресло и, затаив дыхание, наблюдать за действом. Для своего полотна Абрамс красок явно не жалел: виды планет стали еще краше, а "Энтерпрайз" получил новый, слегка измененный облик, от которого теперь глаз просто не оторвать. Картинка воспринимается както по-особенному, отчасти благодаря технике оптических бликов и отменной операторской работе Дэниела Майндела. Без сомнения, "Звездный путь" — один из самых ярких и масштабных фильмов всех времен.

Отдельным словом хочется отметить музыку и звук. За саундтрек отвечал известный композитор Майкл Джиаккино ("Остаться в живых", "Миссия невыполнима 3", "Рататуй"). И тут он выложился на полную, результатом чего стала великолепная музыка — героическая, боевая, возвышенная. А в плане звука хочется отметить один весьма редкий, но очень действенный прием. Некоторые сцены в космосе проходят при полном отсутствии звукового ряда, что придает им реалистичности и эффектности. Когда на фоне бушующей черной дыры два корабля обмениваются залпами, все разлетается и взрывается, а вокруг тишина — ощущения неописуемые.

Для своего творения Абрамс подобрал поистине звездный актерский состав. Крис Пайн и Закари Куинто потрясающе воплотили на экране две противоположности — импульсивного Кирка и расчетливого Спока. Роль находчивого и разгульного МакКоя исполнил Карл Урбан, причем исполнил очень и очень хорошо. Очаровательна и Зои Салдана в роли Ухуры. Особенно хочется отметить двух главных "шутников", благодаря выходкам которых смеялся весь зал. Первый — это британец Саймон Пегг, залезший в шкуру механика Монтгомери Скотта. Второй — "американский россиянин" Антон Ельчин, являющийся сейчас одним из самых востребованных молодых актеров: помимо "Звездного пути", он сыграл Кайла Риза в четвертой части "Терминатора". Эрик Бана вообще неузнаваем в роли Нерона. Пока на передовой отжигает молодежь, чуть поодаль отлично играют такие ветераны, как Брюс Гринвуд, Дженнифер Моррисон и Вайнона Райдер. Ну а для самых стойких фанатов режиссер приготовил финальный удар в виде Леонарда Нимоя, игравшего Спока еще в оригинальном сериале.

Но это все не главное. Главное, что с нами вновь тот самый "Звездный путь". А это значит, что нас непременно ждут путешествия в далекие миры и схватки со страшными врагами. Обновленный "Энтерпрайз", давно знакомые цвета и формы, непременная "Дельта" — знак Флота — и легендарная фраза "Space. The final frontier. These are the voyages of the starship "Enterprise" — все на месте. В принципе, если вы фанат франшизы, то уже наверняка посмотрели этот фильм. Если же вы никогда не смотрели "Звездный путь", срочно наверстывайте упущенное: Star Trek Абрамса — настоящее событие в мире научной фантастики.

Алексей Апанасевич

Люди Икс: Начало. Росомаха

"Вы хотели зверя? Вы его получили..."



Название в оригинале: *X-Men Origins: Wolverine*
Жанр: *фантастический боевик*
Режиссер: *Гэвин Худ*
В ролях: *Хью Джекман, Лив Шрайбер, Дэнни Хьюстон, Линн Коллинз, Тейлор Китч, Райан Рейнолтдс, Доминик Монахан, Кевин Дюран, Уилл Ай Эм, Тим Пакок*
Продолжительность: *107 минут*

Думается, не стоит долго разглагольствовать о вселенной Людей Икс: наверное, все из вас, дорогие читатели, хотя бы краем уха слышали о них. Мутанты, наделенные особыми возможностями, завоевали большую популярность и собрали армию поклонников сразу же после выхода первого выпуска комикса о них. Позже появился мультсериал (и не один), комиксы продолжают выпускаться до сих пор, а в 2000 году на большие экраны вышел фильм "Люди Икс" режиссера Брайана Сингера. Картина, несмотря на некоторые расхождения с первоисточником, получилась успешной и собрала достойную кассу, а появившийся в 2003 году сиквел закрепил и преумножил успех первой части. К триквелу Сингера в кресле режиссера сменил Брэтт Ратнер, известный зрителям по трилогии "Час пик". Лента "Люди Икс 3: Последняя битва" выглядела несколько хуже первых двух частей, но, тем не менее, уверенно держала марку серии. И, разумеется, всем было понятно, что это далеко не последняя битва. Теперь же на суд зрителей представлены "Люди Икс: Начало. Росомаха", посвященные одному из самых известных и харизматичных персонажей франшизы.

Подзаголовок "Начало" сразу подготавливает зрителя к тому, что перед ним не продолжение "Последней битвы", а приквел к первой части. История берет свое начало в далеком 1845 году, когда маленький мальчик Джеймс Хоулетт, увидев расправу над своим отцом (как оказалось, приемным), открыл в себе удивительную вещь — костяные когти, вылезающие из его кулаков в моменты ярости. Пронзив ими убийцу — своего настоящего родителя, он сбегает вместе со своим сводным братом Виктором Кридом из дома. Далее мы видим четыре войны, которые они прошли бок о бок. Кульминацией становится Вьетнам, где Крид убил офицера, за что братьев приговорили к расстрелу. Через несколько часов к ним приходит полковник Уильям Страйкер. Искренне удивленный самим фактом выживания после казни, он предлагает Виктору и Джеймсу работать на него — стать членами отряда особого назначения, собранного из мутантов. Братья принимают предложение — и это навсегда изменит их судьбу. Мы станем свидетелями событий, которые сделали Логана таким, какой он есть. Вместе с ним мы переживем дружбу, любовь, предательство, отчаянье и много чего еще. Мы увидим, как исчез Логан-человек и как на его месте появился зверь — Росомаха.

Сразу же хочется сказать спасибо сценаристам картины — Дэвиду Бениоффу и Скипу Вудсу. Пусть поначалу сюжет кажется простым и предсказуемым, потом понимаешь, что сторилайн действительно интересен. История несколько раз совершает резкий поворот на 180 градусов, и только в финале все встает на свои места. Однако не обошлось без шероховатостей. Внимательный зритель обратит внимание на некоторые нестыковки между сюжетами "Начала" и основной трилогии. Однако эти минусы не настолько крупные, чтобы испортить впечатление от фильма. Кроме того, они скрашиваются приятным и ненавязчивым юмором. При этом сразу чувствуется рука нового режиссера Гэвина Худа. Словно повинуясь новой моде, он привнес в фильм элементы драмы. Теперь у каждого героя есть своя глубокая мотивация, свои чувства, переживания, между персонажами возникают тонкие психологические взаимоотношения, отчего "Начало" получилось только лучше.

Несмотря на то, что фильм — эдакий бенефис Росомахи, в нем полно других отлично прописанных и запоминающихся персонажей. Наконец-то сбылась мечта многих фанатов серии: в "Начале" появились такие известные мутанты, как Уэйд Уилсон (Дедпул), Гамбит, Эмма Фрост, Агент Зеро и многие другие; правда, не совсем понятно присутствие молодого Циклопа. Создатели картины идеально подобрали актеров на соответствующие роли. Хью Джекман, как всегда, бесподобно исполнил роль сурового Росомахи. Райан Рейнолдс отлично сыграл Уэйда — несмотря на то, что ему отведено что-то около десяти минут экранного времени, персонаж запоминается надолго. В Гамбита — любимчика многих — перевоплотился Тейлор Китч, причем очень достойно: с картами он управляется не хуже своего прообраза из комиксов. Лив Шрайбер стал Кридом — сводным братом Логана, и Саблезуб в его исполнении получился чуть ли не самым интересным персонажем приквела. Нельзя не отметить и Дэнни Хьюстона, примерившего на себя форму полковника Страйкера, и Патрика Стюарта (профессор Ксавьер).

Если говорить о технической стороне дела, то тут все отлично. Яркие и красивые спецэффекты, хорошая операторская работа и отличный саундтрек за авторством Гарри Грегсона-Уильямса ("Царство небесное") создают отличный фильм, наполненный как бодрым экшеном, так и легким психологизмом.

В итоге мы имеем едва ли не образцовый пример экранизации комикса. Если вы безразличны к вселенной Людей Икс, вы сможете найти в этой картине эффектные погони и красивые драки. Ну а если вы фанат серии, то "Росомаха" вам к просмотру просто обязателен.

Алексей Апанасевич

КИНО

Адреналин 2: Высокое напряжение

Название в оригинале: *Crank: High Voltage*
Жанр: *боевик*
Режиссеры: *Брайан Тейлор, Марк Невелдайн*
В ролях: *Джейсон Стэтхем, Эми Смарт, Дуайт Йоакам, Эфрен Рамирез, Рено Уилсон, Кион Янг, Бай Лин, Дэвид Кэррадайн*
Продолжительность: *96 минут*

Если вы три года назад смотрели первый "Адреналин" от малоопытного режиссерского дуэта Невелдайна и Тейлора, вы наверняка помните, чем он закончился. Если же вы обошли его стороной — ничего страшного: первые пятнадцать секунд продолжения все исправят. Главгерой Чев Челиос, разнеся в первой части все что можно, в обнимку со злодеем Вероной выпал из вертолета с такой высоты, что ни о каком сиквеле и речи быть не могло. Но Челиос — парень крепкий и, когда случайно проезжавшая машина тепло поймала его своей крышей, даже и не подумал отправиться в мир иной. Но встать, отряхнуться и пойти дальше бедняге не дали: сразу же подкатила черная машина, из которой выскочила банда китайцев и загребла Чева.

Очнувшись на операционном столе, Челиос с ужасом обнаружил, что китайцы нагло вырезают его сердце, а вместо него засовывают искусственный насос для перекачки крови. Нашего героя такой расклад, понятное дело, не устраивает — и он готов вновь показать всем кузькину мать и вернуть свой "пламенный мотор". Только вот незадача: китайский аппарат не может работать больше часа без подзарядки, поэтому теперь, помимо беспрерывной раздачи тумаков направо и налево, Чев постоянно ищет всевозможные источники электричества — от простого шокера вплоть до самых экстравагантных вариантов.

Собственно, такая вот завязка у нового фильма. После этого на экране начинает твориться такое невообразимое безумие, что описать словами это весьма проблематично. Каждую секунду что-то взрывается, все встречные умирают по самым разным причинам и самыми разными способами. В фильме найдется все — вплоть до вылетов из машины через лобовое стекло а-ля FlatOut. Казалось бы, вот оно — счастье: старый, но совсем не добрый "Адреналин" вернулся! Но не тут-то было. Окрыленные успехом первой части создатели совершили свою самую большую ошибку — они перегнули палку. И тем самым загубили фильм.

"Высокое напряжение" — лента, переходящая все возможные границы. Три кита, на которых она держится, это цинизм, аморальность и антигуманизм. Первый "Адреналин" был трэшем не в меньшей степени, но, тем не менее, он хоть как-то балансировал на грани. В сиквеле же наступило резкое пресыщение, которое отныне не идет ему на пользу — наоборот. Смотреть этот беспредел зачастую становится просто тошно. Отчасти виной этому абсолютно невменяемая работа оператора, которая вроде как должна усиливать ощущение драйва — но на деле постоянная тряска и шатание камеры из стороны в сторону страшно раздражает.

Об актерском составе говорить особо нечего: понятно, что при таком дебильном сюжете актерской игры нет как таковой. Стэтхем снова крушит все в образе неубиваемого Чева, Эмми Смарт опять играет его беспросветно тупую подружку, Док Майлз (Дуайт Йоакам) во второй раз подрабатывает медконсультантом. Еще откуда-то внезапно возникают какие-то тайные родственники, которые непонятно зачем введены в историю. Зато порадовало появление солиста группы Linkin Park Честера Беннингтона.

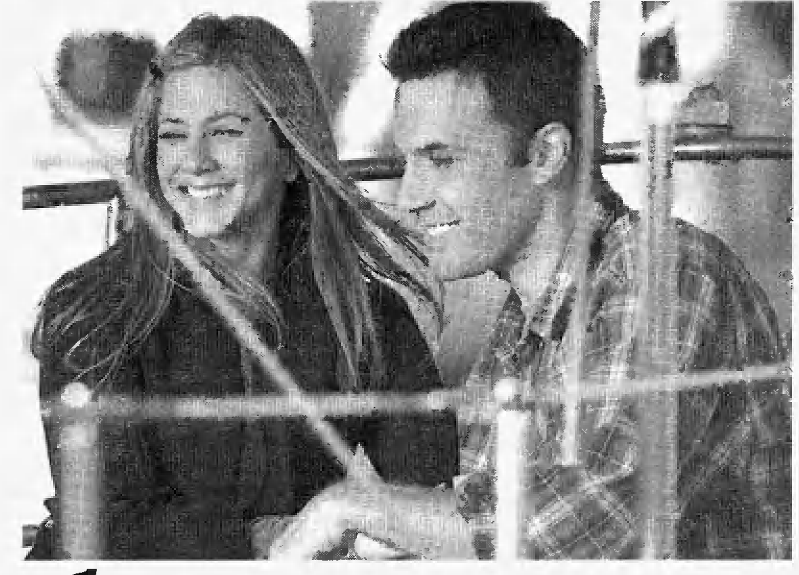
Что действительно приятно, так это перевод, за который отвечал Дмитрий Пучков, более известный как ст. о/у Гоблин. Поняв, что фильм и так кое-где запретят, он совершенно не сдерживал себя, в результате чего персонажи через каждые два-три слова вворачивают какие-нибудь сложносочиненные трехэтажные конструкции, что идет фильму лишь на пользу. Но следует сказать, что в чем-то Гоблин все же перестарался: зачастую простое известное английское слово из четырех букв скажет больше, чем изысканная нецензурщина.

"Адреналин 2" сложно отнести к какому-нибудь жанру. Для комедии он слишком жесток и аморален. Как нон-стоп-экшен он тоже не дотягивает до эталонов жанра. Выкрутасы Стэтхема уже не вызывают смеха, а перестрелки не захватывают дух, как было в случае с тем же "Пристрели их!". "Высокое напряжение" скорее похоже на "шедевры" Уве Болла.

При просмотре кино у разных людей возникают самые разные варианты отношения к каждому конкретному фильму. Практика показывает, что в случае с "Адреналином 2" таких вариантов всего два: он или с первых кадров вам понравится, или вы с первых кадров люто его возненавидите.

Алексей Аланасевич





Обещать — не значит жениться

Название в оригинале: *He's Just Not That Into You*
Жанр: *комедия, мелодрама*
Режиссер: *Кен Куопис*
В ролях: *Морган Лили, Мишель Кармайкл, Трентон Роджерс, Бен Аффлек, Дженнифер Энистон, Джастин Лонг, Дрю Берримор, Скарлетт Йоханссон*
Продолжительность: *129 минут*

А вы в курсе, что, оказывается, уже давно существуют правила и законы для отношений? И придуманы они парнями. Если твой друг тебе постоянно изменяет и обманывает, а ты не бросаешь его, потому что твоя соседка сверху терпела измены долгих 13 лет и теперь счастлива в браке, то ты — живое подтверждение этих правил. И ты будешь все время страдать. Потому что тебе не повезло. Ты живешь в современном мире, где отношениями управляют придуманные законы. Все, пора завязывать с такой жизнью и прекращать встречаться с парнями, которым ты не нравишься.

Но самое смешное, что далеко не все девушки могут прекратить. "Обещать — не значит жениться" просто вдалбливает в голову зрителю: "посмотри на современных женщин: они верят всему, что им говорят, они ждут звонков, sms'ок, e-mail'ов, они сами придумывают оправдания для мужчин, которым на них наплевать, и с готовностью следуют глупым выдуманным законам". Женщины — доверчивы и глупы, а мужчины — необязательны и непостоянны. Таковы обитатели вселенной "Обещать — не значит жениться". И эта вселенная очень уж сильно напоминает реальный мир, в котором живем мы с вами.

В какой-то мере картину можно рассматривать и как руководство для знакомств. К примеру, герой Джастина Лонга на протяжении всего фильма рассказывает своей подруге о "тайных знаках", которые подают друг другу свободные мужчины и женщины при общении. При этом создатели картины не забыли рассказать и о тех, кто уже состоит в браке и переживает семейный кризис — измену и предательство. Шаг за шагом перед нами раскрываются аспекты взаимоотношений мужчин и женщин. Большинство девушек наверняка узнают себя в экранных героинях и, возможно, даже устыдятся, как одна из них: "Неужели я была такой слепой дурой?". Но не стоит расстраиваться. Как замечательно показано в фильме, девушка может быть вполне успешной и одинокой. Просто стоит расслабиться, отдаться течению жизни — и счастье со временем само найдет тебя.

При том, что картина изобилует переживаниями и перемыванием косточек всему роду мужскому, она все же не перегружена женскими заморочками и для парней тоже будет интересна. Хотя бы исключительно как комедия. Тем более что шутки в "Обещать — не значит жениться", что называется, редкие, но меткие: пускай их и немного, зато все они по-настоящему смешные. Плоского юмора создателям фильма однозначно удалось избежать.

Ольга Лончакова feat. AlexS

Сделай шаг

Название в оригинале: *Make It Happen*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Даррен Грант*
В ролях: *Мэри Элизабет Уинстэд, Тесса Томпсон, Райли Смит, Юлисса Бермудез, Джон Генри Рирдон*
Продолжительность: *90 минут*

Лорин Керк, уроженка провинциального городка Гленвуд (Индиана), с раннего детства занимается танцами и не представляет свою жизнь без них. Ее заветная мечта — поступить в Чикагскую школу музыки и танцев. Ради этого она покидает родные места, оставив должность бухгалтера в автосервисе у брата, и отправляется в Чикаго. Увы, девушка с треском проваливает экзамен, т.к. требовательному хореографу нужны чувственность и оригинальность, а не заштампованные движения. И все-таки удача улыбается Лорин, когда в кафе она знакомится с Деной — профессиональной танцовщицей ночного клуба "У Руби". Благодаря связям Дены Лорин получает должность бухгалтера в бурлеск-клубе, который позволяет ей понять: планы могут измениться, а мечты — никогда...



Сюжет абсолютно предсказуемый. Не обошлось без небольшой драмы, романтических отношений, красивых танцев и, конечно же, хэппи-энда. К сожалению, танцев в фильме гораздо меньше, чем хотелось бы. Да и уровень их слабоват. Зато порадовала актерская работа. Мэри Элизабет Уинстэд отлично справилась с главной ролью, несмотря на то, что ранее снималась преимущественно в триллерах и ужастиках ("Звонок 2", "Пункт назначения 3", "Грайндхауз" и др.) Музыка в фильме приятная, хотя и не первой свежести.

Оригинальное название картины — "Make It Happen" — дословно переводится как "Сделай это возможным". Тем не менее, русскоязычный перевод названия — "Сделай шаг", что заставляет проводить параллели с фильмом "Шаг вперед". И тут выясняется, что у этих картин много общего. В обеих лентах главные героини танцуют с пеленок, учатся или мечтают учиться в престижных танцевальных школах, сталкиваются с проблемами и успешно их решают, влюбляются в красавчиков и т.д. Одно лишь но: в фильме "Шаг вперед" все это смотрится гораздо интереснее и гармоничнее, а танцы поражают воображение, чего не скажешь о "Сделай шаг".

Кто только ни снимался в картинах на танцевальную тематику: Патрик Суэйзи в "Грязных танцах", Ричард Гир и Дженнифер Лопез в "Давайте потанцуем", Антонио Бандерас в фильме "Держи ритм", Джессика Альба в "Лапочке", Джулия Стайлз в "За мной последний танец"... Все они сделали этот поджанр популярным среди зрителей. Однако ставить картину "Сделай шаг" в один ряд с этими лентами никак нельзя: ну не дотягивает она до них. Создатели не потрудились сделать даже финальное танцевальное шоу, чтобы хоть в конце фильма зрители смогли сказать: "Вау! Вот это круто!". Пришлось довольствоваться коротеньким сольным выступлением Лорин Керк перед тем самым требовательным хореографом, который "срезал" ее в начале.

Возможно, "Сделай шаг" вам понравится, если в танцах вы разбираетесь весьма посредственно, а от сюжета не требуете ничего сверхъестественного. Но если вы, подобно упомянутому хореографу, ищете нечто, искренне передающее эмоции, а не повторяющие штампы, то остановливать свой поиск на данной картине — слишком скоропалительное решение.

Маргарита Парфинчук

ДЕБАТЫ

Виртуальные гадости, или Играм все возрасты

"But if you don't like blood
You better close the door"
Motorhead, "Life's a bitch"



Продолжаем тяжелую поступь независимого мнения по избитым темам. В этот раз мы обсудим все то, из-за чего американские сенаторы сходят с ума, а в Австралии запрещают распространение игр. Все то, из-за чего родители своих чад рвут оставшиеся волосы на голове, а разработчики вынуждены считаться с возрастными рейтингами. Все то, из чего, черт возьми, состоит наша жизнь.

Гоша Берлинский: Начнем, пожалуй, с фактов. Возьмем относительно старую, но любопытную штуку — известную GTA4. С подачи одного австралийского совета, определяющего рейтинги для игр в понятно какой стране, сценарий для нее некогда был серьезно переработан. А первое дополнение оказалось настолько... мягким, что упомянутая комиссия даже не пикнула.

Любой разработчик заинтересован в прибыли. А хорошие продажи игр в наше демократическое время зависят не только от раскрутки и качества того или иного продукта, но и от его возрастного рейтинга, т.к. последний тоже в значительной степени определяет, сколько народа сможет купить данную игру. Даже будь разработчик настроен сделать жесткое и кровавое развлечение, он постарается влезть в рейтинг "Mature", что позволит продавать игру лицам от 17 лет, а также продавать лицам помладше, но, скажем так, через родителей. Потому что уже из названия более серьезного рейтинга — "Adults Only 18+" — понятно, что подросткам в такое "щасце" поиграть не светит.

При этом — как любое возрастное ограничение — оное определяется коллективным голосованием определенной кучки людей, комиссиями, советами и прочими. Шкала, норма, называйте, как хотите, те пункты, по которым оцениваются игры — они не так точны, полностью субъективны и, в конце концов, упираются в личные мировоззрения тех людей, которые этим полезным (?) для общества делом занимаются. Под "полезным делом" подразумевается политкорректное промывание... простите, ограничение мозгов... простите, ограничение для мозгов подрастающих поколений, дабы не развращать их и не разрушать их психику.

По-моему, в этом кроется некий социальный маразм. Цензура в обществе не нужна: она лишь превращает это общество в толпу жирных наивных дурачков, заблуждающихся, неподготовленных к жизни.

Diamond: Начну, пожалуй, с конца. Конца твоего резкого посыла против цензуры и прочего. Такое ощущение, будто ты накидал на свою половину качелей дюжину мешков с песком и сидишь, довольный результатом. Но не все же так просто. Я могу избрать ту же самую стратегию и заявить, что если от цензуры в обществе избавиться, то мы взрастим поколение параноиков и безумных психов, боящихся каждого шороха. Зато реалистов.

Целью цензуры (как пример — в играх) является отнюдь не замылить нам обзор, а оградить от жестокости окружающего мира неокрепшие детские умы. Звучит очень по-стариковски, но от этого слова не становятся менее верными. Простите, когда 12-летний ребенок развлекается тем, что в той же GTA4 лихо давит прохожих под аккомпанемент предсмертных визгов и в декорациях безвольных трупов, то за его будущее становится страшно. Одно дело — взрослое мировоззрение, когда с годами ты понимаешь, насколько игра не соответствует реальности. Совсем другое — детский ум, который не может увидеть четкой границы между тем, что можно, а что — категорически ай-ай-ай. А потом, глядишь, ребятенок во дворе уже воплощает заветы агента 47 и душит скакалкой своего соседа... Казалось бы, и поржать после таких слов не грех, но в то же время знобит. Ведь шанс-то на такую картину немаленький. Пусть и не придушит никого ребенок, но покалечить вполне может.

Опять же, снова возьмем упомянутого лысого киллера. Ребенок не в состоянии рассмотреть неповторимый стиль игры про Хитмана, харизму персонажа, гнетущую атмосферу пыльной и кровавой работенки. Не в силах разобраться в душевных терзаниях Альтер эго. Для дитяти все это скрыто за занавесом жестокости и вседозволенности.

Хотя это касается лишь детей. Подростки (от 16), хоть и более впечатлительные, но уже способные хотя бы изредка адекватно мыслить, расстреливать своих друзей не пойдут. А если и пойдут, то тут уже не игры тому причина, а психические расстройства. Как врожденные, так и приобретенные. Скажем, от чрезмерной "заботы" родителей. А детей ограждать от игровой жестокости попросту необходимо. Почему — абзацем выше.

Гоша Берлинский: Во-первых, реалисты не могут быть параноиками и безумными психами. Жаль, формат рубрики и газеты плюс главвред не позволят побольше подискутировать на эту тему.

Второе. Ограждение детей от жестокости — это понятное дело. Правильное. Но, простите, если ребенок целыми днями проводит время за Manhunt или GTA, а затем у него проблемы в школе, при чем здесь разработчики? При чем здесь цензура? Виноваты родители, купившие ребенку игру со "взрослым" рейтингом (нашей страны не касается: у нас кто что хочет, тот то и покупает), позволяющие играть в подобные вещи на досуге (а вот это уже и нас касается). Виновата среда общения этого ребенка, атмосфера в семье и прочая бытовуха. Что еще любопытно: не дают же родители восьмилетним чадам эротические квесты? Но разрешают увлекаться играми, полными насилия. Следовательно, "разруха — она в головах".

Ничего нормального в двадцатичасовых гейм-марафонах нет, и винить в том, что пацан засиживается за компьютером до полной аннигиляции мозга, можно кого угодно, но не авторов игры. Если этот пацан получает восторг от особо извращенного прохождения Postal... Ну, нельзя же говорить, что все подростки будут так реагировать.

Я не за то, чтобы детям и подросткам родители и продавцы покупали / продавали "игры со сценами сексуального и откровенного насильственного характера". Эти дети и подростки все равно ведь украдкой посмотрят и поиграют. Я за то, чтобы цензура была в головах, а не вокруг и во всем.

В игре со "взрослым" рейтингом чаще всего запрещаются даже целомудренные сцены секса. Что, взрослым игрокам нельзя видеть женскую грудь? Что, взрослые игроки не занимаются сексом? Или еще случай: в играх со "взрослым" рейтингом запрещается убивать детей. Что, взрослым игрокам это сломает психику? Они возьмут оружие и пойдут в школу стрелять? Дети — люди, а не цветы. Порой не менее жестокие, чем взрослые, к слову. Что за удивительное извращение: давать расчленять мужчин и женщин, но при этом быть политкорректными по отношению к цвету кожи, политкорректными по отношению к убийствам детей, политкорректными к проституткам...

Diamond: А тут уже гордо встает проблема менталитета. Ведь на Западе возрастные рейтинги играют роль достаточно удобного регулятора, которому можно доверять и которому, в принципе, доверяют родители, продавцы и проч. Там не увидишь картины, когда довольные детки убегают из магазина с охапкой "Mature"-игр.

И уж если у нас, как ты выразился, разруха в головах, то избавляться от рейтинговой системы было бы верхом неразумности. Если сейчас творят что хотят, то что нас ждет в случае отказа от цензуры?

Со "взрослым" рейтингом ты както излишне разогнался и виляешь на поворотах. Целомудренные сцены как раз присутствуют. Или же лучше их назвать сценами с намеком на секс. Откровенная же порнуха находится под запретом везде. И, честно говоря, игры от ее отсутствия не только ничего не теряют, но и не становятся бессмысленной похабщиной.

И хотя ты пытаешься все-таки отыскать лицемерие в системе рейтингов, любой ее "промах" легко поддается объяснению. Нельзя убивать детей? А ну-ка вспомним, что я писал раньше про детскую впечатлительность, и помножим это на возможность виртуального убийства ровесников. А ну как чадо дорвется до "взрослой" игры и превратит в безжизненный фарш компьютерных болванов, так похожих внешне на его друзей? Так что данное допущение есть не что иное как защита от дурака. Дурака-родителя, который невзначай оставит игру включенной и отправится разговаривать по телефону. А детки тут как тут.

Гоша Берлинский: Мне кажется, дискуссия слегка заходит в тупик.

То, что какие-то безмозглые товарищи устраивают стрельбу в учебных учреждениях, еще не означает, что это влияние игр. Точка. Давно, кстати, поставленная. В шутеры играют миллионы, а стреляет почему-то парочка человек. И большинство случаев — они в США, где любой добропорядочный американец держит в доме ружье. Так что проблемы, повторяюсь, в другом — в мозгах общества и/или отдельного индивидуума, но родительские комитеты, политики и прочие сваливают это на интерактивные развлечения. Это все понятно, избито, многими до нас оговорено.

Постараюсь зайти с другой стороны. Игры можно поделить на аудитории — дошкольники, подростки, студенты, люди постарше, старички и т.д. Игры можно поделить на возрастные рейтинги, где тоже вроде дошкольники, подростки и т.д. Может показаться, что это одно и то же, но на самом деле это не так. И даже не потому, что понятие "аудитория" более широкое.

Просто определенная "забота" не только о "цветах жизни", но и о, хм, моральном состоянии остальных, скажем так, мешает. Детям — детское, подросткам — подростковое, взрослым — взрослое. Взрослое детям не давать, а подростки, если хотят, пущай берут, т.к. определенным уровнем самосознания обладают, а хуже от этого не станет. Нынешние подростки — те еще. Влияние игр на формирование их личности серьезно надуманно, т.к. формируется она в большей степени все же под воздействием других жизненных факторов, а чтобы именно стрельба мышкой или джойстиком повлияла на тринадцатилетнего пацана, это, простите, психика должна быть уже крайне нестабильной.

Благие намерения или не благие — но. С изначально жестокими игра-



покорны

ми, в которых брутальность заложена в самой концепции, порой творится сущий абсурд, не столько охраняющий от аморальности, сколько выставляющий на посмешище само общество. О том, что это отрицательно сказывается на самом качестве "взрослых" продуктов, думаю, и так понятно. Кровь? Убрать! Или смягчить до красной кляксы. Дети? Убрать! Слово fuck? Не больше трех раз! В сценарии слишком много смертей и жестоких сцен? Переписать! И прочее, прочее. Речь, между прочим, до сих пор об играх рейтинга "Mature", причем всем хорошо известных.

А раз система плохо работает и никто не собирается ее пересматривать, то, возможно, ее следует вовсе упразднить? В конечном счете, раскрашивая в наивные цвета виртуальные миры, мы не убежим от повседневной жестокости мира реального, где кровь, обнаженка и маты настолько обыденны, что про развратность некоторые начинают вопить, заметив их по ту сторону экрана.

Diamond: Вспоминается Serious Sam, где кровь можно было заменить россыпью разномастных цветков... Между прочим, в общий юмористический стиль игры отлично вписывалось.

Это я к чему. На миг отойдем от осточертевшей темы цензуры и попробуем разобраться с вопросом — а чего, собственно, мы ждем от игр? Крови, обнаженки и мата? Если бы все упиралось только в эти три составляющие, то мир бы не узрел огромного количества настоящих шедевров, где нет ничего, кроме чувства стиля и умения так незаметно все перевернуть с ног на голову, что начинаешь скорее весь окружающий мир обвинять в неправильности... Примеров — уйма, и каждый сумеет назвать достаточно ценных игр. Ну а там, где кровь, обнаженка и мат просто необходимы для поддержания того же стиля, они есть. И, честно говоря, такие проекты даже не получают рейтинг "Adults Only". Как вариант — Kane & Lynch: Dead Men. Атмосферная криминальная драма, где и "fuck" слышишь чуть ли не чаще, чем в фильмах Тарантино, и насилие является частым гостем, но проект не переходит ту грань, которая аккуратно отделяет безвкусицу от эталона. А богатый на обнаженку "Тургор" даже не содержит на коробочке никаких предупреждений об этой самой обнаженке. Искусство, понимаешь.

Те же проекты, которые упрямо лезут под пресс рейтинговой системы, в некотором роде заслужили пережитые ими доработки и изменения. И пусть Rockstar с гордым видом заявляет, что делает игры про настоящую жизнь, студия не интересуется, нужна ли нам эта самая жизнь по ту сторону экрана со всеми из ее "реальности" вытекающими. И пусть ты, Гоша, обвиняешь цензоров в попытках трусливого побега от окружающей нас жестокости и разврата, ты забываешь, что порой на все это ой как хочется закрыть глаза. Зачем в игре эротика и порно, если и без них настоящую любовь можно показать более чем реально? На кой, простите, извращенная расчлененка и садизм, если можно вписаться в рамки строго необходимого в конкретный момент насилия? И ничего утеряно не будет. И рейтинги будут помягче. И, в конце концов, разруха в головах сумеет смениться благоразумием. Только не стоит избирательно пенять на головы тех, кто рисует эмблемы рейтингов. Сами разработчики должны понять, что делать красивые игры нужно именно красиво, а не методом "тяп-ляп" с цистернами крови. Ведь, если пообещать в новой части Need for Speed обнаженных гонщиц, отбоя от подростков не будет, а игра как была ширпотребом, так им и останется. И рейтинг, кстати, заслуженный получит. На надгробную плиту.

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Оскар-путешественник и озерные жители



Жанр: *обучающая игра*
Разработчик: *Tivola*
Издатель: *Tivola*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Количество дисков: *1 CD*
Системные требования: *Windows XP SP2, процессор уровня Intel Pentium 3 с частотой 1,0ГГц, 256Мб ОЗУ, 64Мб DirectX-совместимая видеокарта, 350Мб свободного места на жестком диске*
Рассчитана на возраст: *4-7 лет*

Все игры линейки "Оскар", несмотря на их слабую графику и незамысловатый геймплей, являются прекрасными образовательно-развлекательными продуктами для детей дошкольного и младшего школьного возрастов. И нынешний "экспонат" — "Озерные жители" — абсолютно ни в чем не уступает остальным проектам серии. На этот раз любознательный путешественник Оскар отправляется в гости к обитателям лесного озера. С помощью игроков герой намеревается разузнать побольше об озерных жителях и об их общем доме. Ну а обитатели озера, как выяснилось, только рады поболтать с Оскаром. Простецкая утка и гламурная водомерка, деловитые бизнесмены-бобры и забавная лягушка-рэпер, а также другие местные животные — все они с удовольствием рассказывают маленьким игрокам об особенностях своей жизни.

Каждому из обитателей озера игра посвящает четыре локации — зимнюю, весеннюю, летнюю и осеннюю. Естественно, каждая из них оформлена соответствующим образом: зимой озеро замерзает, осенью потоком хлещут дожди, а летом над водой вьется мошкара. Вдобавок, часть локаций расположена на поверхности озера, а другая часть — на его дне. И на любой из этих игровых уровней разрешается возвращаться, когда душа того пожелает. Сам процесс обучения организован в "Озерных жителях" с помощью классического пиксельхантинга. Игрок кликает мышью по активным точкам на картинке — зверек-собеседник рассказывает какую-нибудь небольшую интересную историю. Иногда, правда, такие клики вместо рассказов вызывают на экране забавную анимацию с участием персонажа. А в некоторых случаях открываются мини-игры: у каждого из озерных обитателей для маленьких геймеров припасена как минимум одна незамысловатая забава. Кроме того, имеются и другие бонусные развлечения, которые предназначены для закрепления полученного на "уроках" материала — этакие небольшие тесты, проходить которые лучше после знакомства со всеми героями игры.

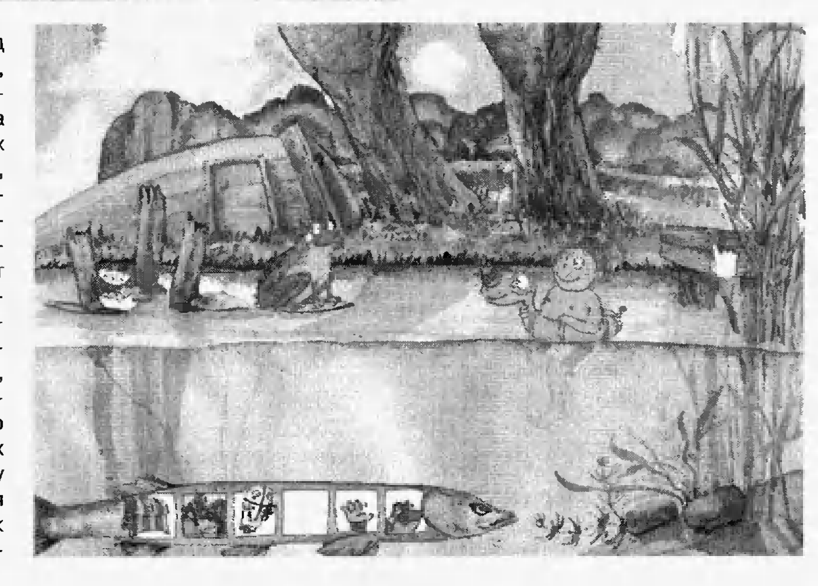
Графика в игре рисованная и очень простая, можно даже сказать, невзрачная. Локации — ни дать, ни взять небрежно намалеванные иллюстрации к какой-нибудь книжке для дошколят. Разработчикам стоило бы приложить больше усилий: все-таки маленькие дети любят яркие и красивые картинки. Но раз такого в "Озерных жителей" не завезли, главный акцент в обучении придется делать на звуковое сопровождение.

Хорошо это или плохо, но на музыке создатели игры также сэкономили: весь саундтрек ограничивается "звуками природы" — шумом ветра, поскрипыванием деревьев и т.п. Тем не менее, сами герои, спасибо локализаторам, получились очень "живыми" — толмачи из "Акеллы" наделили зверят разными голосами и даже постарались передать в диалогах особенности манеры разговора каждого животного. Для обучающей детской игры это имеет очень большое значение.

"Оскар-путешественник и озерные жители" — проект, который запросто можно использовать в качестве прекрасного подкрепления для школьных занятий по биологии. Информации в игре много, подается она легко — с помощью игр и рассказов — и, следовательно, усваивается детишками замечательно. В упрек этой небольшой образовательной игрушке можно поставить разве что ее неказистый внешний вид да отсутствие красивого саундтрека.

Оценка: 7.0

AlexS



НОВОСТИ КИНО

● Набор актеров-новобранцев в супергерои продолжается. Недавно **Кеннет Брэна**, постановщик будущего **кинокомикса "Тор"**, решил вопрос с кастингом заглавных персонажей. На роль могучего скандинавского бога Тора был утвержден **Крис Хемсворт**, недавно засветившийся на экранах в межгалактическом эпике "Звездный путь", а роль его оппонента и по совместительству сводного брата — бога хитрости и обмана Локи — досталась малоизвестному английскому актеру **Тому Хиддлстону**. Напомним, что по комиксам Marvel Тор, как и Халк, Железный человек и Капитан Америка, является членом команды Мстителей, экранизация картинок о которых уже ориентировочно намечена на 2012 год. Конечно, если будущие фильмы-представители каждого из героев с громким треском не лопнут под тисками проката. Выход "Тора" намечен на 19 мая 2011 года.

● Ни козни пиратов, ни ужасный кризис, ни уж тем более свиной грипп не помешали фильму **"Люди Икс: Начало. Росомаха"**, снятому под предводительством режиссера Гэвина Худа, завоевать ведущие строчки шорт-листа заокеанского бокс-офиса. На этой радостной ноте исполнитель роли пресловутого Росомахи — Хью Джекман — в одном из интервью поведал **о подготовке к работам над сиквелом** обозначенного блокбастера. Речь в продолжении, по словам актера, пойдет о восточном периоде скитаний его героя, на что красноречиво намекает финал "Росомахи". Также стало известно, что лентам еще о двух героях из песочницы Marvel — **Дедпуле и Магнето** — дали зеленый свет. За роль говорливого наемника по-прежнему отвечает Райан Рейнолдс, сыгравший данного персонажа в "Росомахе", а историю становления Магнето уже пишет сценарист Шелдон Тернер.

● Похоже, что мода на ремейки культовых картин минувшего столетия захватила не только один Голливуд. Французский продюсер **Тома Лангманн** собирается потратить круглую сумму в 45 млн. евро на производство новых фильмов о грозе парижской и не только парижской полиции — преступнике **Фантомасе**. Снимать картину вызвался Кристоф Ганс, режиссер экранизации знаменитого хоррора "Сайлент Хилл". Лангманн, вдохновленный недавней криминальной драмой Кристофера Нолана "Темный рыцарь", на пару со сценаристами Кристофом Гансом и Дэвидом Мартинезом постарается подать историю известного литературного злодея как можно жестче и мрачнее, нежели было в комедийной трилогии с участием Луи де Фюнеса и Жана Маре. Съемки ленты запланированы на конец 2009 — начало 2010 года.

● Оправившись после крышесносящего экшена в сиквеле "Адреналина" и трикевеле "Перевозчика", **Джейсон Стэтхем** подписался на еще один взрывной проект. Актер сыграет в боевике **The Killer Elite**, в основу которого положен бестселлер Ранульфа Файнса **The Feathermen**. По сюжету ленты, агенты британских спецслужб с поразительной скоростью и, главное, не по своей воле начинают отправляться в мир иной. Герою Стэтхема придется вмешаться в этот процесс, дабы спасти жизнь своему другу. Что интересно, книга, по которой сейчас пишется сценарий, основана на реальных событиях, а организация The Feathermen действительно около 14 лет занималась "утилизацией" агентов Ее Величества. Тем не менее, это не помешает проведению съемок фильма, которые должны начаться уже осенью этого года в Лондоне.

● Звезда гламурных тусовок и второсортных молодежных комедий **Линдси Лохан** после жесткой критики своих последних лент "Я знаю, кто убил меня" и "Временно беременна" решила поменять курс своей терпящей бедствие карьеры. Актриса подписала контракт на участие в фантастической комедии **"Та сторона"**, где ей компанию составят Вуди Харрельсон, Джованни Рибизи и Аланис Морисетт. "Та сторона" расскажет историю о приключениях выпускницы, работающей в поте лица на небольшом необитаемом острове, на котором вскоре обнаруживается компания весьма колоритных поселенцев, скрывающих от героини некую тайну. Режиссер ленты Дэвид Майклс верит в успех своего будущего детища и всячески хвалит Лохан: "Она очень увлечена проектом и готова сделать все, чтобы изменить отношение к себе".

● Получив позолоченного болванчика за лучшую мужскую роль в драме Гаса Ван Сента "Харви Милк", **Шон Пенн** собрался сыграть у итальянского режиссера Паоло Соррентино в драме **This Must Be the Place**. По сюжету ленты, ушедшая на покой рок-звезда от нечего делать решает найти виновника казни своего отца — бывшего нациста, проживающего свободно на просторах Штатов. Сценарий уже написали Паоло Соррентино и Умберто Контарелло, а в производство фильм запустится после разгрузки съемочного графика Пенна, занятого на данный момент в трех проектах.

● **Оливер Стоун** выкупил права на экранизацию истории о знаменитом маньяке Чарльзе Мэнсоне, речь о котором ведется в книге **Helter Skelter** Винтсента Баглиози и Курта Гентри. Режиссер заинтересовался историей Мэнсона и его общиной, убившей жену режиссера Романа Полански и еще нескольких человек с целью очищения мира от некой "грязи". На данный момент о Мэнсоне сняты две телевизионные картины, которые вышли в 1976 и 2004 годах.

ИТОГИ

КРИ 2009

На подходе к московской гостинице "Космос", где ежегодно проходит Конференция Разработчиков Игр, или просто КРИ, нельзя было не заметить сгущающиеся над высоким зданием тучи. И это весьма символично, ведь примерно так же мировой финансовый кризис, о котором говорят даже бессменно несущие вахту на лавочках перед подъездами бабушки, сгустился над игроиндустрией.

Пагубное влияние кризиса отчетливо бросилось в глаза, стоило только войти внутрь. КРИ 2009 измельчала примерно в два раза по сравнению с прошлогодним мероприятием, а самый крупный зал для лекций "Юпитер" даже не арендовали из-за высокой стоимости, вследствие чего на церемонии награждения пришлось ютиться в маленьком "Сатурне", чувствуя себя если не селедкой в консервной банке, то уж точно соленым огурцом в банке стеклянной. Нижний этаж и Business Lounge также пустовали. Даже "1С", всю жизнь снимавшая огромный стенд с баром, в этот раз ограничилась скромным стендом по соседству с Geleos Media, демонстрировавшей техно-демо **Lada Racing Club 2** (внешне игра выглядит, кстати, как минимум неплохо, да и над физикой явно поработали).

Скромность — не порок

Хотя размеры выставки были более чем скромными, это не значит, что заняться на ней было нечем, пусть интересных проектов и правда не хватало. Первым делом ваш покорный слуга отправился к стенду "Акеллы", где разрешали поиграть в **Left 4 Dead** в стереорежиме. Когда на вас прут десятки зомби — это круто. Когда на вас прут десятки объемных, практически всамделишных зомби — это незабываемо: просто физически ощущаешь, как всаживаешь пули в полуразложившиеся тела мертвецов. Ну а Танк своей громадной фигурой и вовсе внушает настоящий трепет.

Но куда более интересная вещь ждала внутри небольшой уютной кабинки с несколькими компьютерами, где показывали уже почти готовый **Disciples 3: Renaissance**. Сюжет триквела практически никак не связан с предыдущими частями. Завязка такова: с неба на землю грешную спускается ангел Ноэль, который говорит, что послан Богом и хочет поговорить с правителем. Отряд людей во главе с храбрым рыцарем должен сопроводить почетного гостя к своему императору. Но все оказывается не так просто, ведь ангел не совсем тот, за кого себя выдает... Что же происходит на самом деле? Это мы узнаем в ходе прохождения трех кампаний — за людей, демонов и эльфов, — что в сумме займет около сорока часов. Будем надеяться, разработчики сделают так, чтобы об этих сорока часах мы не пожалели.

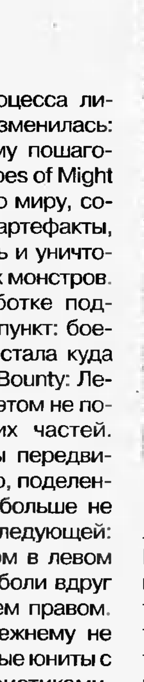
В плане игрового процесса линейка практически не изменилась: перед нами по-прежнему пошаговая стратегия в духе Heroes of Might & Magic. Герой бегает по миру, собирает драгоценности и артефакты, развивает свою крепость и уничтожает самых экзотических монстров. Основательной переработке подверглся лишь последний пункт: боевая система Disciples 3 стала куда ближе к HoMM и "King's Bounty: Легенде о рыцаре", но при этом не потеряла дух предыдущих частей. Юниты теперь способны передвигаться по большому полю, поделенному на гексы, посему больше не будет картины вроде следующей: воин замахивается мечом в левом верхнем углу поля, а от боли вдруг корчится лучник в нижнем правом. Хотя перед нами по-прежнему не армии, а именно отдельные юниты с уникальными характеристиками, умениями, сильными и слабыми сторонами.

Еще одно важное нововведение — так называемые coverpoints, или "очки прикрытия". Объясним на примере: все тот же воин имеет один coverpoint и находится рядом с лучником противника. Если тот решит выстрелить в мага, стоящего на задней от воина линии, чародей сможет принять удар на себя с некоторой долей вероятности. Кроме того, игровой мир был поделен на зоны влияния. На определенной местности маги будут сильнее жечь, на другой — бойцы мощнее бить и так далее.

Выглядит Disciples 3 не то чтобы невероятно красиво, но симпатичные пейзажи в ней встречаются очень часто. Модели, эффекты и прочее — тоже на стабильно хорошем уровне, а требования более чем демократичные. Релиз проекта состоится где-то осенью — точнее разработчики не говорят, ибо хотят выпустить качественный проект и не знают конкретно, сколько времени может отнять полировка и отлов багов.

***

Далее на очереди — относительно скромный стенд "1С", где можно было оценить **Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**. Если в двух словах, то перед нами старый добрый Majesty, только с поправкой на современные технологии. Выглядит игра действительно отлично, причем, в основном, не из-за невероятного количества полигонов, а благодаря отличной работе художников и аниматоров, сумевших создать по-настоящему сказочную атмосферу. С геймплейной точки зрения практически ничего не изменилось: indirect control по-прежнему правит балом, и это по-прежнему увлекательно.



Disciples 3: Renaissance





Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

По соседству демонстрировали **"Две сорванные башни"**. Если вы еще помните посредственный слэшер "Братва и Кольцо", забудьте о нем: на этот раз перед нами проект совершенно иного уровня исполнения. И хотя играется это все еще так же, как одноклеточная аркада, в которой надо беспорядочно долбить по паре клавиш, выезжают "Две сорванные башни" на внимании создателей к деталям и сумасшедшем дизайне. К примеру, в одной из миссий Федор, наевшись странных грибов, попадает в психоделический сон, в котором носится по длинным деревянным мостикам, словно ежик Соник. Но и геймплей не дает заскучать, так как разработчики постарались его разнообразить: тут вам и тир, и система прокачки, и различные бонусы. И, опять же, дизайн: смотреть на то, как Федор с двумя шестиствольными пистолетами вытворяет такое, что под силу лишь героям фильма "Эквилибриум", совсем не надоедает. Каждый из восьми персонажей — отдельный повод для радости и смеха. Как вам, к примеру, Пендальф, проходящий обучение в школе Белых Ниндзя? Локации не отстают. Пародируется все: от русских былин до "Звездных войн". Хотя английского юмора ожидать не стоит: все выполнено в духе "Властелина колец" в переводе Гоблина.

***

Стенд "Буки" был интересен, в первую очередь, адд-оном к весьма удачному TPA родом из Украины Collapse. Продолжение Collapse получило подзаголовок **"Ярость"** и продолжит сюжетную линию оригинала. Родан (на вопрос "Как он выжил?" разработчики отвечают лишь хитрой улыбкой и словами в духе "Дождитесь выхода — и все увидите") на самом деле не уничтожил Зону, а разбил ее на несколько частей, каждая из которых стала наполняться невиданными ранее монстрами. Словом, снова есть работа для верного меча-трансформера. Фактически, перед нами все тот же "Коллапс", только всячески улучшенный и доработанный. В первую очередь, в глаза бросается "режим ярости", в котором враги от удара разлетаются буквально на кусочки. Да-да, разработчики добавили то, чего сильно не хватало оригиналу — кровавости и расчлененки. Внешне игра стала явно привлекательнее: пейзажи разрушенного Киева действительно впечатляют. Также создатели говорили что-то смутное о системе прокачки персонажа, но в представленной версии ее не демонстрировали. В целом же, релиз можно и даже нужно ждать.



"Коллапс: Ярость"

***

Тут мы плавно подходим к самому интересному, на наш взгляд, проекту выставки — **"S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти"**. Как ни банально это прозвучит, но перед нами наконец-то тот самый S.T.A.L.K.E.R., который нам так долго обещали и которого мы все не менее долго ждали. Первое, что хочется отметить, это свобода. Настоящая, неподдельная свобода. Если раньше локации были лишь умело замаскированными широкими коридорами, то теперь перед нами действительно открытый для исследования мир, в котором можно идти в любую сторону — и стену вы увидите нескоро. И это невероятным образом сказывается на атмосфере. Можно долго идти по пустынному, безлюдному пространству, наблюдая за полетом птиц в облаках и провожая в прицеле автомата стаю собак (и это не скрипт: "симуляция жизни", похоже, теперь работает как надо), брести вдоль дороги, а затем наткнуться на ржавый военный джип и увидеть вдали группу сталкеров, пересекающих пустыню. Этот мир завораживает, в нем хочется жить.

На пользу атмосфере играют и побочные квесты, которые обзавелись интересными историями и уникальными персонажами. Пусть их немного — всего семьдесят штук, но лучше семьдесят захватывающих мини-сюжетов, чем сотни однотипных заданий.



"Две сорванные башни"



"S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти"

Сюжет берет начало сразу после событий "Чистого неба". Военные возводят вокруг Зоны еще один кордон и посылают туда несколько вертолетов, которые терпят крушение при непонятных обстоятельствах. Правительство решает послать в Зону бывшего сталкера — главного героя. Наша первостепенная задача — выяснить, что случилось с "вертушками". История линейная, а концовка в игре предусмотрена лишь одна, но GSC Game World уверяет, что на этот раз сюжету было уделено много внимания.

Хотя сам геймплей не претерпел кардинальных изменений, различных деталей и не особо важных, но приятных мелочей — вагон и маленькая тележка. Например, переработанный интерфейс: куда более удобные КПК, карта и показатели видимости и слышимости, а также свежая возможность повесить на четыре горячих клавиши любой предмет. В слоты под оружие теперь не обязательно помещать только пистолет и один "ствол" потяжелее — разрешается комбинировать два абсолютно любых типа оружия. Броня разбита на две части — противогаз и защитный костюм.

Путешествие по трем огромным локациям, как и в "Чистом небе", проходит с помощью проводников. Только если раньше проводниками были конкретные NPC, то в "Зове Припяти" попросить доставить вас в нужное место можно любого сталкера. Кому-то за услугу нужно заплатить, а кому-то — помочь с проблемой.

Внешне S.T.A.L.K.E.R. заметно преобразился. Зона выглядит невероятно красиво: ее бескрайние, необъятные просторы приковывают взгляд к монитору и не дают оторваться. "Зов Припяти" — это коктейль из лучших идей игр-предшественниц с добавлением настоящей свободы. Без сомнения, один из самых ожидаемых проектов этого года. Остается только надеяться, что тестированию уделят больше внимания, чем раньше. Очередная вылазка в Зону состоится, напомним, ближайшей осенью.

***

А вот ярмарка проектов на КРИ 2009 была скучноватой. Интерес представлял разве что классический до мозга квест **"Фобос: 1953"**, выполненный в лучших традициях Myst, но по атмосфере больше тяготеющий к серии Penumbra.

Также на выставке было замечено много казуальных MMO, из которых особенно хочется отметить две. Это, во-первых, **Nova Online** — космическая онлайновая аркада, эдакий облегченный и упрощенный в десять раз EVE. В ней есть и большая космическая система, и противостояние рас, и добыча ресурсов, и PvP, но при этом все просто и аркадно настолько, что даже пятилетний ребенок разберется за пару минут. Во-вторых — **Warside**. Тоже аркадная MMO, тоже про космос. Отличие в том, что битвы происходят не в космосе, а на поверхности планеты и выполнены в виде 2D-платформера. Разработчики, к слову, называют свое творение 2D MMO-action-RPG. Благодаря "плоской" графике системные требования Warside просто смехотворные, но, тем не менее, благодаря неплохому дизайну смотрится проект хорошо.

Разумеется, это не все, что было на выставке, но об остальных проектах либо вы и так все, что говорили на КРИ 2009, знаете (**"Дальнобойщики 3", "Аллоды Онлайн"**), либо это игры, о которых судить пока рано, к примеру, **U-Wars**, выглядящий чуть менее красиво, чем Crysis, но обладающий на данный момент невероятно скучным геймплеем.

Закончим рассказ с того же, с чего и начали. С кризиса. Интересных проектов на КРИ 2009 было действительно мало, а основной интерес для посетителей конференции представляли лекции: все желающие смогут найти любопытные для них выступления в Сети. Надеемся, в следующем году Конференция Разработчиков Игр вернется хотя бы на уровень 2008 года.

Денис Щенников



U-Wars



"Дальнобойщики 3: Покорение Америки"

А вот и победители КРИ Awards 2009:

Лучшая игра — ***"Аллоды Онлайн"***
Лучшая компания-издатель — ***"1С"***
Лучшая компания-разработчик — ***Wargaming.net***
Лучшая компания-локализатор — ***"Бука"***
Лучший дебют — ***Nova Online***
Лучшая игра без издателя — ***"Танки Онлайн"***
Самый нестандартный проект — ***U-Wars***
Лучшая зарубежная игра — ***Fallout 3***
Лучшая игра для портативных платформ — ***Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim*** *для Nintendo DS*
Лучшая игра для консолей — ***IL-2 Sturmovik: Birds of Prey***
Приз зрительских симпатий — ***"Аллоды Онлайн"***
Приз от прессы — ***Wargaming.net***
Приз от индустрии — ***Юрий Мирошников***
Лучшая технология — ***"Танки Онлайн"***
Лучшая игровая графика — ***"Collapse: Ярость"***
Лучшая экшен-игра — ***"Две сорванные башни"***
Лучшая стратегическая игра — ***Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim***
Лучшая приключенческая игра — ***"Фобос: 1953"***
Лучшая игра-симулятор — ***"Дальнобойщики 3: Покорение Америки"***
Лучшая casual-игра — ***"Музаик" (Musaic Box)***
Лучшая онлайн-игра — ***"Зверики"***

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Ноутбук Acer Aspire 5920G

Игры на коленках



В последнее время включение процессоров Intel Core 2 Duo в производительные ноутбуки стало нормой. Однако далеко не каждая из подобных моделей способна похвастаться столь продвинутой "начинкой", как новый лэптоп Acer Aspire 5920G в конфигурации, маркированной как 934G32BN. Именно эта "особенность" поставила данный девайс в ряд так называемых игровых ноутбуков, то есть тех, которые по уровню производительности спокойно могут соревноваться с продвинутыми домашними игровыми десктопами.

Впрочем, начинать обзор положено с упаковки и комплектации, так что не будем изменять традиции. В духе ответственных производителей, ноутбук Acer Aspire 5920G упакован, что называется, дважды. В обычной картонной коробке лежит глянцевый — и тоже картонный — чемоданчик, украшенный фотографиями его содержимого, т.е. ноутбука. Внутри мы обнаруживаем сам лэптоп, а также коробку с аксессуарами вроде блока питания, пачки бумажных инструкций и аккумуляторной батареи, которую нужно незамедлительно установить в соответствующее гнездо на нижней панели девайса. Кроме того, стоит сразу же подключить его к сети, так как батарея, как правило, бывает почти полностью разряжена.

В закрытом состоянии ноутбук смотрится очень приятно. Глянцевый сверху, матовый снизу и полностью черный с обеих сторон. Очень "любит" отпечатки пальцев, но без них выглядит превосходно. Признаться, черное исполнение немного настораживает. Лично я предпочитаю черные буквы на светлом фоне, а не наоборот — и, как ни странно, в этом Acer Aspire 5920G меня не разочаровал. Клавиатурная панель, как и обрамление дисплея, выполнена из светло-серого пластика, так что все символы на основной клавиатуре и дополнительных сервисных кнопках читаются превосходно. Крышка дисплея намертво крепится с помощью оригинальной защелки, которая попутно является еще и шасси для веб-камеры. Идея немного неказистая, но очень интересная.

Вот что пишут сами разработчики о своем детище на официальном сайте (текст приводится без изменений): "Acer Aspire 5920 первый ноутбук выполненный в новом, сногсшибательном дизайне Gemstone. Способный удовлетворить все потребности современного пользователя, ноутбук Aspire 5920 построен на базе новейшего двуядерного процессора Core 2 Duo. Графическая составляющая поистине превосходна: широкоформатный 15.4" дисплей повышенной яркости с технологией Acer CrystalBrite и беспрецедентно малым временем реакции пикселя, всего 8 мс, вкупе с видеоадаптером нового поколения NVidia GeForce 8600M-GT со встроенной видеопамятью до 512 МБ (некоторые модели с 256 МБ) и поддержкой DirectX 10. Великолепная картинка дополняется превосходным звучанием благодаря аудиосистеме 2.1 (два динамика и сабвуфер) с поддержкой Dolby Home Theatre Virtual Surround, а HDMI разъем и встроенный в некоторых моделях оптический привод HD DVD откроют дверь в эпоху видео высокой четкости".

Надо сказать, что насчет последнего параметра — DVD-привода — в данном тексте допущена небольшая ошибка. Дело в том, что в конфигурации 934G32BN вы получаете не просто DVD-привод, а полноценный привод для Blu-ray-дисков, так что, если вдруг у вас есть доступ к этому формату, никаких дополнительных телодвижений в сторону апгрейда делать уже не придется. Даже аккумулятор для всего этого припасли очень неплохой — 4800 мАч. Этого хватит примерно на два с половиной часа просмотра фильмов или на 4 часа обычной работы с текстовыми документами.

Экран у ноутбука просто потрясающий. Это широкоформатный дисплей со временем отклика 8 мс и размером диагонали 15,4 дюйма. Рабочее разрешение матрицы — 1280х800 точек. Кроме того, матрица ноутбука выполнена с применением технологии Acer CrystalBrite, позволяющей улучшить цветопередачу и увеличить насыщенность цветов, а также повысить яркость и контрастность изображения. Другими словами, матрица этого ноутбука имеет глянцевое зеркальное покрытие. При этом настройка яркости может регулироваться по десяти позициям.

Отдельного упоминания заслуживает встроенная акустическая система. Кроме двух обычных динамиков, в корпус Acer Aspire 5920G встроен мини-сабвуфер, создающий в комплексе по-настоящему яркую и убедительную звуковую панораму. Для подключения внешней акустической системы — наушников и микрофона — служит цифровой SPDIF-выход, расположенный рядом с разъемами mini-jack, слотом для карт памяти формата Secure Digital и роликом для регулировки громкости звука.

Из богатого набора возможных разъемов для подключения внешних устройств данный ноутбук содержит буквально все, что может пригодиться. На его левом торце расположены универсальный разъем, совмещающий в себе S-Video и композитный видеовыход, разъем HDMI для подключения бытовой техники по цифровому интерфейсу или мониторов, разъем интерфейса IEEE-1394 (mini), слот ExpressCard 54, 15-пиновый разъем D-Sub, три разъема USB 2.0 и разъем для подключения питания. Кроме того, там находятся разъемы RJ-11 для подключения к интегрированному в ноутбук модему и разъем RJ-45 для подключения ноутбука к локальной сети. Разъем замка Kensington Lock, еще один разъем USB и оптический привод расположены с правого торца ноутбука. В качестве модуля беспроводной связи в лэптопе использован Intel Pro/Wireless 3965AGN с поддержкой стандартов беспроводной связи IEEE 802.11a/b/g/n, а также беспроводной модуль Bluetooth 2.0 + EDR.

Клавиатура ноутбука полноразмерная и включает в себя 89 основных клавиш. Кроме того, справа и слева от нее имеются дополнительные наборы клавиш: справа — сенсорная клавиатура для управления мультимедиа-приложениями, а слева — обычные кнопки для быстрого запуска дополнительных программ. В верхней части клавиатуры также имеется отдельная клавиша для вызова мультимедийного центра, позволяющего быстро и удобно управлять просмотром фото и видео, а также прослушивать музыку. Сенсорная панель порадовала большой площадью и не двумя традиционными, а тремя кнопками. Третья расположена посередине и выполняет роль своеобразного джойстика. Кроме того, тачпад снабжен не только вертикальной, но и горизонтальной полоской скроллинга. Правда, о них узнаешь, только когда притронешься к правой или нижней части сенсорной площадки.

Что касается скорости работы, то безо всяких преувеличений можно сказать: Acer Aspire 5920G в конфигурации 934G32BN является одним из самых производительных на сегодняшний день ноутбуков. Четыре гигабайта оперативной памяти, мощный процессор, новейшая видеокарта и жесткий диск объемом 320 Гб ставят его в один ряд с лучшими настольными игровыми системами из доступных рядовому потребителю на сегодняшний день.

Итог: Лучший из доступных игровых ноутбуков. Во всяком случае, на день публикации данного обзора.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Ноутбук Acer Aspire 5920G предоставлен сетью магазинов "Ситилайн"

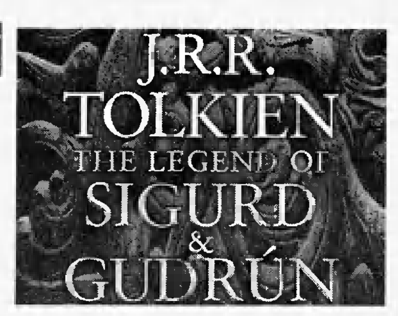


РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Комиксы по "Талисману"

Осенью этого года издательство Del Ray Books представит на суд поклонников графических историй серию комиксов **The Talisman**, основанную на одноименном романе Стивена Кинга и Питера Страуба о путешествии мальчика, вынужденного ради спасения своей матери пересечь всю Америку от океана до океана и, кроме того, посетить параллельный мир — загадочную страну под названием Территории. Del Ray Books обещает выпустить линейку, в которую в общей сложности войдет около двух десятков графических историй.

Новый Толкиен



5 мая на полках книжных магазинов Великобритании объявилось новое произведение Джона Р. Р. Толкиена — поэма **The Legend of Sigurd & Gudrun**. Это творение основано на древнем скандинавском эпосе и не имеет никакого отношения к знаменитой вселенной "Властелина колец". Кристофер Толкиен, сын писателя, позаботившийся о публикации поэмы, утверждает, что "Сигурд и Гудрун" была написана его отцом в начале 30-х годов. Он также считает, что новая-старая поэма не будет пользоваться таким успехом у читающей публики, как книги о вселенной "Властелина колец". Просто у "Сигурд и Гудрун" нет такой армии поклонников, каковой обзавелось к настоящему времени Средиземье.

Номинанты Scribe Awards

В мае стали известны номинанты премии **Scribe Awards**, которая пройдет 23-29 июня в Сан-Диего в рамках фестиваля "комикс-культуры" Comic-Con.

Нас, конечно, в первую очередь интересуют игровые новеллизации. В номинации "Лучшая игровая новеллизация" представлены книги Eberron: The Inquisitives — The Darkwood Mask Джеффа ЛаСаля, Dragonlance: Death March Джен Рэйб, Warhammer: Elfslayer Натана Лонга и Eberron: The Doom of Kings Дона Бассингуэйра.

В номинации же "Лучшая игровая новеллизация-адаптация" за главный приз поборются романы World of Warcraft: Beyond the Dark Portal Аарона Розенберга и Кристи Голден, Metal Gear Solid Рэймонда Бенсона и The Mutant Chronicles Мэтта Форбека.

В других номинациях представлены произведения по вселенным "Секретных материалов", "Звездных войн", "Железного человека", и др. Титул грандмастера в этом году присужден Кейту ди Кандидо, который известен нам по книге "Тиберийские войны".

Книжный BioShock

3 ноября, аккурат к премьере в магазинах BioShock 2, издательство Tor Books выпустит 400-страничный роман **BioShock**. Интересно, что в авторах книги значится Кен Левайн — творческий директор 2K Boston. Однако очень сомнительно, чтобы Tor Books доверило написание романа такого уровня непрофессиональному писателю. Быть может, имя настоящего автора пока что держится в секрете и будет объявлено в свое время дополнительно.

Ранее Tor Books уже выпускало книги по мотивам известных игровых вселенных — Dragon Age и Halo.

AlexS



Релизы

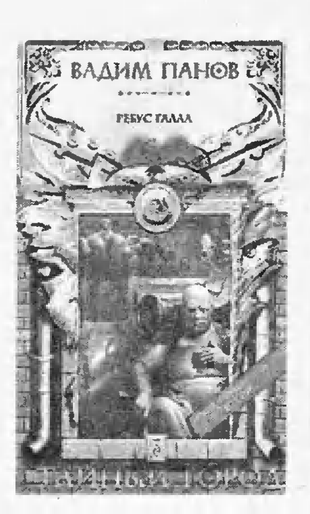
В мае крупное российское издательство АСТ прямо-таки завалило книголюбов интересными литературными произведениями, написанными в самых разных жанрах. К примеру, подсуетившись к выходу одноименного фильма, АСТ и "Харвест" переиздали книгу **"Обещать — не значит жениться, или Вы ему просто не нравитесь"** Грега Берендта и Лиз Туччилло. Обложка романа, повествующего о нелегких отношениях современных мужчин и женщин, оформлена в стиле афиш недавней кинокартины. Напомним, что первое издание этой книги на русском языке датировано аж 2006 годом.

Кроме того, АСТ, недавно подключившееся к выпуску "сталкеровских" книжек, сразу же развернуло в этом направлении свою тяжелую артиллерию. К работе привлечен маститый фантаст Александр Зорич, представивший в прошлом месяце на суд читающей публики роман **"Беглый огонь"**. Книга повествует о сталкерах Комбате и Тополе — бывших напарниках, вынужденных вновь объединить усилия и отправиться к загадочному Янтарному озеру.

Поклонникам современной российской фантастики "первого эшелона" АСТ в прошлом месяце было что предложить и помимо нового "сталкера". К примеру, свет увидело совместное творение Юлия Буркина и Станислава Буркина — **"Остров Русь-2, или Принцесса Леокады"**. Как мы видим, один из персонажей оригинальной трилогии "Остров Русь" — Стас Буркин, сын Юлия Буркина — теперь является одним из соавторов нового романа, сменив на этом посту Сергея Лукьяненко, работавшего вместе с Юлием Буркиным над первыми книгами сериала. Сам Лукьяненко в мае представил читателям свою внецикловую книжку **"Недотепа"**. Этот роман расскажет историю парня по имени Трикс, проживающего в сказочной вселенной аристократа, который потерял титул и родителей из-за переворота, устроенного какими-то плохишами. Если же вам больше по душе классическое высокое фэнтези, обратите внимание на **"Сильмариллион"** Джона Р. Р. Толкиена, переизданный недавно все тем же издательством АСТ в серии "Библиотека мировой фантастики". Произведения Профессора в рекомендациях не нуждаются.

"Эксмо" в мае сложа руки тоже не сидело: поклонникам творчества современного фантаста Вадима Панова издательство предложило **"Ребус Галла"** — уже четырнадцатый роман в долгоиграющей серии "Тайный город". А еще "Эксмо" совместно с "Домино" пополнило серию "Сумерки" вампирским романом **"Инферно: Армия ночи"** Скотта Вестерфельда. Очередная книжка о жизни кровососов не имеет ничего общего с романами Стефании Майер, хотя и ориентирована, подобно произведениям Стефании, на подростковую аудиторию. "Армия ночи" — первая книга в трилогии, два ее сиквела уже вовсю продаются на Западе.

Издательство "Азбука", как водится, налегало на новеллизации. Во-первых, специально к релизу одноименного кинофильма было опубликовано произведение **"Терминатор. Да придет спаситель"**. Автором выступил маститый западный фантаст Алан Дин Фостер, собаку съевший на новеллизациях (в частности, он отвечал за литературную адаптацию первого "Чужого"). Во-вторых, издательство выпустило первый том в серии новеллизаций Mass Effect, основанной на одноименной компьютерной игре. Роман **"Mass Effect: Открытие"** познакомит читателей с Дэвидом Андерсоном — капитаном космического корабля, расследующим обстоятельства уничтожения секретной научной базы.









РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Первая кровь

Книга: *Дэвид Моррелл, "Первая кровь" (романы "Первая кровь", "Испытание")*
Издание: *Эксмо, твердый переплет, 448 стр., 2006 год*
Жанр: *боевик*
Серия: *Mystery Line*

...Его звали Рэмбо, и он был с виду вполне обыкновенным парнем с длинной густой бородой и спадающими на шею волосами...



После падения "железного занавеса" в страны бывшего СССР в девяностые годы прошлого века хлынул поток разнообразных художественных произведений, ранее подпадавших под разряд "империалистической пропаганды". Сверкающий красным глазом Арнольд Шварценеггер, непобедимый Стивен Сигал, ураганный Джеки Чан, суровый Брюс Ли... На затертых видеокассетах с ними соседствовал Сильвестр Сталлоне: весь из себя крутой Кобра, сильный духом Фрэнк ("Тюряга"), мужественный Гейб Уокер ("Скалолаз") и настоящий боец Рокки. А был еще и Рэмбо. За многочисленными убийствами и взрывами скрывалась история о солдате, идеальной "машине смерти", бесстрашном воине, который после окончания войны просто не смог найти себе места в мирной жизни. И потому продолжил воевать.

Книга Дэвида Моррелла "Первая кровь" и фильм "Рэмбо" — один из тех немногих случаев, когда экранизация получилась настолько удачной, что абсолютно не испортила дух литературного первоисточника. Но все же никакой фильм не заменит прочтения книги. Джон Рэмбо, не прекращающий воевать, потому что ничего другого делать просто не умеет. Начальник полиции Тисл — в прошлом такой же боец, как Рэмбо, а теперь практически мирный человек, ненавидящий все, что вмешивается в привычный ход вещей. Полковник Траутмен, "создавший" Джона и гордящийся собой и одновременно ненавидящий себя за это...

В данном варианте романа Рэмбо в конце погибает — как и в альтернативной концовке фильма. Однако после успеха киноверсии "Первой крови" Моррелл написал два продолжения, по которым и были сняты вторая и третья части "Рэмбо". "Добавки" вышли весьма и весьма неплохими, но по какой-то причине составители данного издания не включили их в книгу.

Но вряд ли вы об этом пожалеете. Вторым по счету в книге идет роман "Испытание". Журналист и писатель Рубен Борн, абсолютно мирный — в противовес его персонажам — человек, переходит дорогу военизированной группировке под названием "Защитники Республики". Эти вооруженные фанатики начинают охоту на Рубена и его семью — и писателю приходится отложить перо и взяться за оружие.

Отдельно хотелось бы немного "прицепиться" к русскому изданию бестселлера Дэвида Моррелла. Нет, перевод замечательный — по крайней мере, хрестоматийных ошибок замечено не было. Все претензии — только к оформлению книги. Фотография молодого Сталлоне смотрится очень хорошо, но какому @#$% пришла в голову идея сделать вставки на обложке розового цвета?!

Если вы мужчина и умеете читать, вы обязательно должны прочесть эту книгу. А больше тут и говорить нечего.

Виталий Бельский

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1		-	King's Bounty: Принцесса в доспехах	87
2	↑	5	Resident Evil 5	64
3	→	2	F.E.A.R. 2: Project Origin	60
4		3-4	Empire: Total War	50
5	↑	6	Warhammer 40.000: Dawn of War 2	42
6-7		-	Fallout 3: The Pitt	37
6-7	→	7	Burnout Paradise: The Ultimate Box	37
8		-	Braid	36
9		-	Tom Clancy's H.A.W.X.	32
10	↓	8	Fallout 3: Operation Anchorage	28
11	→	11	A Vampyre Story	26
12		-	Wanted: Weapons of Fate	24
13-14	→	12-13	Dark Sector	23
13-14	↓	10	Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising	23
15-16		-	Demigod	22
15-16	↑	16-17	Wheelman	22
17		-	The Godfather II	18
18-19	↑	20	NecroVisioN	17
18-19	↓	15	World in Conflict: Soviet Assault	17
20	↓	18-19	The Path	16
21-23		-	LittleBigPlanet	14
21-23		-	The Last Remnant	14
21-23	→	12-13	Saints Row 2	14
24		-	Watchmen: The End Is Nigh	12
25		-	Halo Wars	11
26-27	→	16-17	Samorost 2	8
26-27		-	Ninja Blade	8
28-29	↓	24-25	Armageddon Riders	7
28-29		28-29	Motorstorm: Pacific Rift	7
30-31		-	Merchants of Brooklyn	6
30-31	↓	21-23	Resistance 2	6
32-34	→	27	Defense Grid: The Awakening	5
32-34	→	28-29	Shellshock 2: Blood Trails	5
32-34	↓	21-23	Midnight Club: Los Angeles	5
35	↓	25-26	Puzzle Quest: Galactrix	3
.			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	256

КИНО

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1		1	Миллионер из трущоб	65
2		-	Загадочная история Бенджамина Баттона	63
3	↑	4	Хранители	60
4	→	2	Другой мир: Восстание ликанов	57
5		-	Знамение	52
6	↑	7	День, когда Земля остановилась	47
7		-	Рок-н-рольщик	43
8	↓	6	Монстры против пришельцев	41
9		-	Любовь в большом городе	28
10	→	15	Пятница 13-е	24
11	→	16	Сказки на ночь	23
12-13	→	9	Самый лучший фильм 2	22
12-13	→	10	Любовь-морковь 2	22
14	↓	12-13	Шопоголик	16
15		-	Нерожденный	8
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	220

→ — исключается из хит-парада
↓ — спускается
↑ — поднимается
— — новинка хит-парада

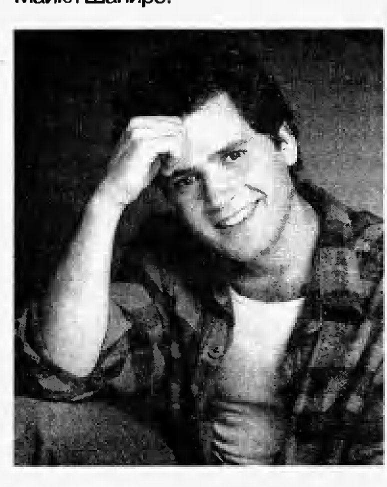
Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд игры и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за одну или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

НА ЗАМЕТКУ

Компанию Bethesda Softworks, известную всей продвинутой и не очень общественности по эпическому сериалу The Elder Scrolls, основал в 1986 году Кристофер Уивер. Самое забавное, что медиа-холдинг ZeniMax, который, собственно, владеет Bethesda, основал также он — на пару с еще одним человеком, чье имя упоминать нет никакого смысла, потому что оно вряд ли вам что-то скажет.

***

В Half-Life 2 персонажей Barney и G-Man озвучил один человек — Майкл Шапиро.



***

Не можем не упомянуть об известном факте: Гордон Фримен, герой сериала Half-Life, еще ни разу не произнес ни одного слова. Может быть, чудо свершится в третьем эпизоде? Или в третьей части?.. Хотя, вспоминая заявления Гейба Ньюэлла о том, что молчаливый персонаж способствует более полному эффекту присутствия и помогает игроку ощутить именно себя центральным действующим лицом, сомневаемся, что Гордон Фримен когда-нибудь заговорит.

***

Первая часть Resident Evil вышла в 1996 году. Главными героями в ней были Джилл Валентайн и Крис Редфорд. Resident Evil 2 зарелизился в 1998 году — в тот раз нам предстояло управлять Леоном Кеннеди и Клэр Редфорд (сестра Криса Редфорда). Resident Evil 3: Nemesis появилась на полках в 1999 году. Под нашим началом оказался всего один персонаж — героиня оригинала Джилл Валентайн.

Затем серию ждало мимолетное забвение и феерическое возрождение практически из пепла. Без преувеличений, гениальная четвертая часть вышла в 2005 году и собрала урожай заоблачных оценок и громких наград. Действующим героем Resident Evil 4 был уже знакомый фанатам Леон Кеннеди. Ну и наконец, в 2009-ом вышел Resident Evil 5 с Крисом Редфордом в главной роли.

Все части были созданы силами японской компании Capcom, основанной — давайте посмотрим — в 1979 году.

***

В 2002 году вышел необычный проект Project Nomad за авторством немецкой студии Radon Labs. Игра получила хорошие отзывы в прессе, но пристального внимания со стороны геймеров не дождалась. Сразу после выпуска Project Nomad Radon Labs взялась за создание шутера Schwarzenberg, по случаю которого в "ВР" даже случился анонс (№ 6, 2003), однако проект так и не добрался до прилавков, сгинув на полпути к релизу. После этого о компании было мало слышно. Она отметилась выпуском нескольких квестов, и, наконец, совсем недавно разродилась неплохой RPG Drakensang: The Dark Eye.

***

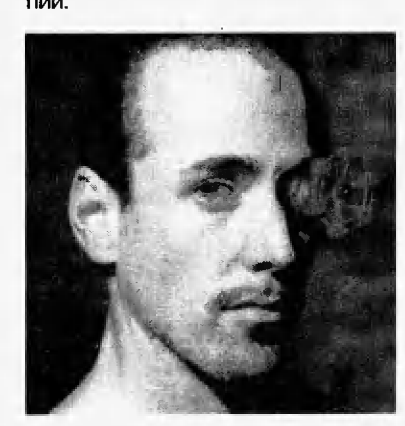
До перехода в inXile Entertainment Джейсон Андерсон трудился в хиленькой Interplay над Fallout Online, который мы, скорее всего, так и не увидим.

***

Арт-директор Monolith Entertainment в одном из интервью признался, что у студии просто масса планов по развитию сериала F.E.A.R. Компания сейчас анализирует продажи и прислушивается к мнениям игроков. Если не произойдет никаких форс-мажорных вещей (а во времена финансового кризиса возможно все), то третьей части проекта о злобной девочке Альме — быть.

***

Игры, разработанные Valve и под ее присмотром (Half-Life, Half-Life: Opposing Force, Half-Life: Blue Shift, Counter-Strike, Counter-Strike: Condition Zero, Counter-Strike: Source, Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One, The Orange Box, Left 4 Dead), разошлись примерным суммарным тиражом в сорок пять миллионов копий.



***

Action-RPG Dungeon Hero, разрабатываемая компанией FireFly Studios, ранее называлась просто Hero. К слову, Dungeon Hero задумана как вселенная, в которой развернется действие далеко не одной игры.

Антон Жук



Роб Пардо, законспирированный "папа" культовых StarCraft и WarCraft, в свое время приложил руку к Mortal Combat Trilogy, Descent и Syberia.

EAT LEAD
THE RETURN OF MATT HAZARD

Жанр: ИГРА
Платформы: PlayStation 3, Xbox 360
Разработчик: Vicious Cycle Software
Издатель: D3 Publisher of America
Похожие игры: The Simpsons Game, Gears of War 2

Мэтт Хазард — как нетрудно догадаться, главный герой Eat Lead: The Return of Matt Hazard — во вступительном ролике выходит к публике с отсутствующим выражением лица и глазами типичного неудачника, однажды потерявшего абсолютно все. Точнее говоря, встречает в тапках на босу ногу, в плохо обставленной квартире, развалившись в старом кресле перед сбоящим телевизором и вспоминая былую славу. Чтобы окончательно сбить всех с толку, здесь есть следующий нюанс: сам Мэтт прекрасно понимает, что он — всего лишь герой видеоигры, а за пределами сервера, внутри которого он живет, есть другой, реальный мир с настоящими людьми, их проблемами и взаимоотношениями.

У Хазарда, впрочем, тоже своя персональная драма: когда-то он был самым популярным придуманным персонажем восьмидесятых, девяностых и, кажется, двухтысячных, пока из-за ошибки маркетологов не оказался на обочине жизни все в тех же тапках и заправленной в "треники" майке. Сейчас, судя по всему, самый подходящий момент для первого прилюдного обличения: никакого супергероя Мэтта на самом деле, конечно же, не существовало, как и не существует никаких других игр с его участием, кроме Eat Lead. То есть все, что связано с его именем, включая личную трагедию, — выдумка от начала до конца.

Если вы сейчас окончательно запутались, не расстраивайтесь: так тщательно и долго мифологию и предысторию своей игры Vicious Cycle создавала специально для дезориентации. Например, фальшивый фан-сайт поклонников Мэтта, www.doyouremembermatthazard.com, содержит описания десяти никогда не существовавших игр с Хазардом в главной роли, чтобы убедить вас, будто The Return of Matt Hazard — это долгожданный римейк, продолжение серии и возвращение легендарного супергероя в одном лице.

Этим проект сразу же напоминает другую профанацию с таким же якобы знаменитым персонажем и выдуманным сюжетом, только из мира кинематографа. "Последний киногерой" с Арнольдом Шварценеггером рассказывал историю о том, как обычный подросток вдруг перенесся из кинотеатра в любимый боевик и стал напарником полицейского без страха и упрека. Кроме наивного сюжета, картину в свое время любили за десятки пародий на другие фильмы, а также самое доходчивое объяснение, почему всегда следует стрелять без лишних разговоров, и Смерть, материализующуюся из шведского визионерского фильма "Седьмая печать". Работники Vicious Cycle, видимо, хранят коллекционное издание "Последнего киногероя" на самой видной полке и не стесняются заимствовать оттуда целые куски истории.

Смешная комедия

Eat Lead выступает в редком для видеоигр жанре комедийного боевика, и Мэтт регулярно попадает в десятки нелепых ситуаций. Контраст между Хазардом-клоуном, каким он кажется, и привычными стоеросовыми героями, смешными в своей пафосности и брутальности, выдержан практически безупречно. Пока Мэтт всерьез думает, будто в очередной раз спасает мир, некто взламывает сервер с его игрой и в буквальном смысле меняет ее правила, материализуя перед носом заслуженного героя его же заклятых врагов. Враги — сразу расставим все точки над "i" — и есть едва ли не главная причина, по которой стоит любить Eat Lead. Среди них значатся: солдаты в пластиковой броне и с водяными пистолетами в руках, спускающиеся по тросам прямо на голову; силиконовые топ-модели с автоматами, созданные слегка безумным другом Хазарда; настоящие ковбои из XIX века и т.п.

Но драма даже не в этом: враги не только достаточно нелепы по отдельности, но и появляются одновременно. Хакер, взломавший сервер Мэтта, меняет игру прямо на ходу: запускает новых противников и тасует уровни, словно карточную колоду. Среднестатистический час в компании Хазарда выглядит так, словно вы уселись играть после бутылки не самого легкого вина. В каком-то ночном клубе — прямо посреди танцующей толпы — вдруг появляются военные радары, а вместе с ними — рота российских солдат с кокардами на меховых шапках. За следующим углом к празднику жизни присоединяются аутентичные ковбои — и все заканчивается перестрелкой с роботизированными супермоделями. И веселье только начинается: спустя несколько уровней Мэтту придется решать, какой из двух искусственных интеллектов ложный, и драться с гигантской гидрой из слэшера God of War.



Определенный нюанс в том, что если вы не играли в God of War, то мифологическая тварь покажется простой гигантской гидрой без соответствующей привязки к PS2-слэшеру. Казалось бы, ничего страшного, но Vicious Cycle рассчитывает именно на эффект узнавания. Единственное, для чего они коверкают персонажей из других игр, пародируют чужие штампы и выворачивают образы наизнанку, это чтобы вы поняли, над чем именно сейчас шутят, вспомнили оригинал, оценили разницу и посмеялись. Прежде чем сесть за Eat Lead, важно держать в голове тысячу вещей: с какой игрой вызывает ассоциации название Haz-Matt Carts и почему это должно быть смешно, представлять, как выглядит система искусственного интеллекта "Кортана" и что это вообще такое, а также почему из-за омонимизма главного героя серии Halo можно изобразить как шеф-повара ресторана. Авторы изначально ожидают увидеть по ту сторону экрана людей, которых на западе называют "гиками", а у нас — не таким загадочным, благозвучным и в целом обидным словом, которое каждый из вас наверняка знает.

Без соответствующих знаний знакомство с этим костюмированным балаганом теряет львиную долю своего смысла. Остаются шутки исключительно визуального толка и ежеминутные нелепости, но, как это случилось с "Последним киногероем", во главе угла здесь именно пародия на чужое творчество и бесстыдные издевки над ним. За рамками данного занятия и специально для "непосвященных" Мэтт по возможности оправдывает свою фамилию, связанную с другими известными придурками: постоянно твердит свою коронную фразу (и каждый раз его перебивают), несет какие-то глупости, отпускает ехидные комментарии по поводу всего происходящего и вообще выглядит как бритый налысо герой боевиков с зачатками интеллекта. Такие представления Хазард немедленно подтверждает и в первой же драке выбивает противнику десяток байтов — тоже, надо полагать, юмор. Ну и, конечно, центральная драма, вокруг которой разворачивается вся история: главным злодеем тут оказывается выросший мальчишка, которому в детстве не удалось пройти лишь одну игру — с Мэттом на обложке.

Грустный боевик

Без привязки к юмористическим зарисовкам The Return of Matt Hazard выглядит как прилежный и — каким ему очень хочется быть — средневзвешенный экшен. На словах это значит следующее: укрытия, регенерирующееся здоровье (от старины Хазарда, который видел еще аптечки и оценивал свое состояние по стопроцентной шкале, можно было ожидать подвоха) и безыдейные перестрелки. Удивительно другое: Vicious Cycle неожиданно прикрутили к этой механике перебежек и пряток за углом давно уже подразумевающееся действие — автоматическую, простите, смену укрытий. Бестолковый термин на практике означает следующее: по нажатию специальной кнопки Мэтт самостоятельно и без вашего участия добирается до указанной стены или нераскуроченного столика. Благую задумку портит ровно одно обстоятельство: любой обмен свинцом длится несколько скучных минут, и, когда все наконец-то умирают, герой заходит в следующую комнату — и сонный аттракцион повторяется. Гениальная в чем-то система просится из местного коматозного мира в какую-нибудь кровавую и безумную Gears of War 2, а пока бездарно тратит лучшие годы своей жизни.

Но главная трагедия даже не в этом: решив, видимо, что ни один нормальный человек, кроме "гиков", изначально не попадет в их целевую аудиторию и разумно предпочтет ту же Gears of War 2, Vicious Cycle задрали планку сложности на какой-то совершенно чудовищный уровень. В Eat Lead невозможно играть по-человечески: все ваши представления о том, как должна быть устроена игра и как следует с ней обращаться, совершенно не работают. Враги здесь появляются со всех сторон — даже оттуда, где их, по логике, быть уж точно не должно, — больно бьют Хазарда прикладами и выписывают билет в цифровой рай. А когда из-за спины вдруг выскакивает громадный и вроде бы непобедимый босс, вечер с Eat Lead действительно могут вынести лишь какие-то гипертрофированные "гики" без личной жизни и других увлечений. Все остальные немедленно покидают этот праздник жизни без лишних сожалений. После вечера не самого худшего юмора в их жизни.

РАДОСТИ:

Отличные пародии на другие игры и жанр в целом
Визуальный юмор
Новый взгляд на механику перестрелок

ГАДОСТИ:

Чудовищная сложность
Скучные перестрелки

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

Пародийная комедия, созданная для конкретной целевой аудитории. Правда, причастность к этой аудитории еще не значит, что вы согласитесь угробить два часа собственной жизни на убийство кучки байтов и битов: в мире все-таки существуют комедии без такого покушения на вашу свободу.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Антон Костюкевич





Комфортно примостить свою пятую точку на мягкой бархатной поверхности позолоченного трона, откинуть за спину мантию, взять с подноса бокал превосходного вина, подставить волосы под дующий из-под опахал ветер, закинуть ноги на спину верного раба и с наслаждением наблюдать, как подданные строят тебе очередной памятник… Красота!

Компьютерных игр, в которых разработчики предлагают нам примерить броскую корону настоящего тирана, перед чьим именем трепещут простолюдины, почти нет. Можно вспомнить разве что серию замечательных экономических стратегий Tropico, вот только в ней игрок-угнетатель обезличен. Да и Evil Genius с Overlord — проекты не совсем из этого ряда. Поэтому идею, которую разработчики взяли за основу своей адвенчуры Ceville, можно смело причислить к разряду оригинальных авторских задумок.

Ceville — это имя. Диктатор — это Ceville. Ceville — это наш протагонист. Сладкой была его жизнь в одном неназванном королевстве, где все его комплексы вроде низкорослости и пузатости компенсировались бояэливостью подданных и прогрессирующей манией величия. Жизнь короля-угнетателя была на-

Жанр: *RPG*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Ossian Studios*
Издатель: *Atari*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Похожие игры: *серия Neverwinter Nights, серия Baldur's Gate, Planescape: Torment*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 3,0ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 500Мб свободного места на жестком диске*

Хороших ролевых игр должно быть много. Ну а дополнений к ладным RPG должно быть еще больше. Отрадно, что хитовая Neverwinter Nights 2 никак не хочет отправляться на пенсию и постоянно подкармливает нас новым контентом. Mask of the Betrayer, Storm of Zehir, а теперь — Mysteries of Westgate, пролежавшая на полке у разработчиков около двух лет.

Нет, новая опасность не нависла над миром. Толпы гоблинов не несутся на человеческие города, а злой властелин не хочет подмять под себя весь Фейрун. Все куда более по-человечески: протагонистом двигают исключительно личные мотивы.

Артефактная маска, которая не дает главному герою жизни, вторгаясь в его гармоничный внутренний мир зловещими видениями и общим упадком сил, просто манит персонажа в одно из самых неприятных мест Фейруна — в Вестгейт. Именно там орудует банда Nights Masks. И как орудует: весь город у них под каблуком! Но, в принципе, это не должно особо волновать главного героя. Ему нужно узнать, что вообще за чертовщина творится с этим загадочным предметом. Но понятное дело, просто так наведаться в гости к главной мафиозной шишке и заявить "Эй, ты! Ну-ка расскажи мне о маске" не получится.

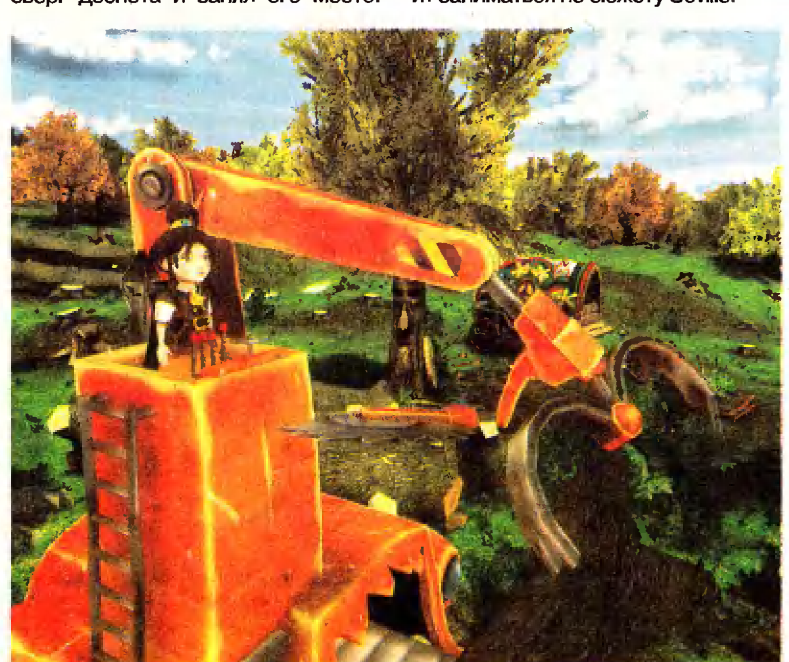


Ceville

Жанр: *квест.* ***Платформа:*** *PC*
Разработчик: *RealmForge Studios*
Издатель: *Kalypso Media*
Похожие игры: *A Vampyre Story, Gobliiins 4, Jack Keane*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,6ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ; 2Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 2Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *http://www.ceville-game.com/*

полнена всевозможными удовольствиями, идеалистическую картину которых портил разве что потенциальный заговор. В конце концов, тирану Севиллю не повезло: возможность государственного переворота переросла в действительность, хитрый и подлый Басилиус при помощи доброго и наивного рыцаря Амброзиуса сверг деспота и занял его место.

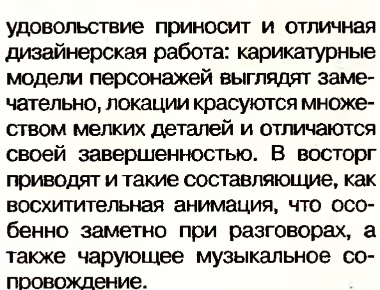
Вот только правителем он оказался куда более отвратительным, чем был Севилль. А это значит, что бывшему королю при помощи игрока предстоит вернуть себе трон и возродить более либеральную диктатуру. Этим и предстоит заниматься по сюжету Ceville.



Топать по сценарным рельсам более чем интересно — этому способствует немало факторов, хотя некоторое их количество, наоборот, портит впечатление от игры. Игровой процесс в Ceville до боли напоминает интерактивный мультфильм, в котором привычный квестовый геймплей уступает по важности сюжетным роликам. Это и хорошо и плохо. Хорошо потому, что постановка режиссерских этюдов в проекте интригует, забавляет и вообще очень хороша. Плохо же оттого, что этих роликов уж слишком много — чуть ли не больше, чем самого геймплея.

Гордому Севиллю на пути к трону попадется много по-настоящему интересных и колоритных персонажей, характеры которых действительно интересно изучать. А уж что до разговоров с ними, то тут и вовсе все великолепно: разработчики постарались на славу, придумывая качественные объемные диалоги. А вот субтитров очень не хватает, тем более что локализованной версии пока нет, а воспринимать английский или немецкий на слух тяжеловато. Есть в Ceville и достаточно забавные пародийные шуточки — аллюзии на наш мир, но, откровенно говоря, им не хватает остроты, хотя обедню такой юмор не портит. Что же до задачек, то тут разработчики попросту провалились: все загадки элементарны и как будто предназначены для игрока младшего школьного возраста.

Как и полагается добротному интерактивному мультфильму, Ceville радует взор отменным графическим исполнением. Перед нами просто чудесная, насыщенная сочными цветами, качественными текстурами, шейдерами и прочими наворотами трехмерная картинка, что среди квестов бывает редко. Эстетическое



удовольствие приносит и отличная дизайнерская работа: карикатурные модели персонажей выглядят замечательно, локации красуются множеством мелких деталей и отличаются своей завершенностью. В восторг приводят и такие составляющие, как восхитительная анимация, что особенно заметно при разговорах, а также чарующее музыкальное сопровождение.

Вот такая она, игра про борьбу двух отрицательных персонажей за власть над сказочным королевством. Красивая, забавная, интересная, несложная и одноразовая.

РАДОСТИ:

Любопытный и интересный сюжет
Масса очаровательных персонажей
Ладные режиссерские зарисовки
Замечательные диалоги
Забавный тонкий юмор
Великолепный визуальный ряд
Красивое звуковое оформление

ГАДОСТИ:

Примитивные задачки
Слишком много роликов
Скоротечность

ОЦЕНКА:

7.2

ВЫВОД:

Не шедевральный, не хитовый, не претендующий на миллионные продажи, но очень качественный квест и просто хорошая игра. Ceville подарит каждому, кто обратит на нее внимание, массу положительных эмоций. Да и тиран на должности главного героя — разве этого мало?

Слава Кунцевич

Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate

Вот и придется начать собирать информацию по крупинке. Как окажется, не зря.

Нелинейная и замысловатая сюжетная линия не раз и не два поразит игрока своими резкими и неожиданными поворотами. С каждым новым основным квестом вскрываются новые подробности о многочисленном населении злачного города, а старые факты теряют свою значимость или даже поворачиваются совершенно другой стороной. Сказать, что сюжет в Mysteries of Westgate силен, значит ничего не сказать. Но, возможно, очень важно, что волею сценаристов — в лучших традициях серии — не были затронуты пафосные песни о великих героях и могучих артефактах. Круговерть событий в Вестгейте приземленная: коррупция, заказные убийства и другие черные делишки — эти события куда более подходят к его реалиям.



Ну а что говорить о персонажах, с которыми познакомит нас сюжет: все колоритные, харизматичные, монументальные, незабываемые. Понять мотивы, цели и моральный облик встречающихся на пути людей можно просто ведя с ними беседу. Проработанность — на "отлично". Шаг в сторону от сценария — и здесь тоже нет места разочарованию. Привычная схема, в которой за потоком тривиальных квестов скрывается маленькая россыпь бриллиантов, не знакома Mysteries of Westgate. Здесь с точностью да наоборот: интересных побочных миссий — много, банальных — мало. Жаль только, что с огромным любопытством погулять по Вестгейту не получится: слишком мало локаций оказалось в дополнении, да и, в общем-то, аутентичным дизайном они не выделяются. Гавань как гавань, рынок как рынок, бойцовская арена — как любое место схваток, разве что подземелье смотрится довольно любопытно.

Зато почти за каждым углом протагониста поджидает какое-нибудь новое приключение. Оценивая сюжетно-квестовую часть Mysteries of Westgate, ее можно смело ставить рядом с великими Baldur's Gate и Planescape: Torment. А вот любителям вдоволь помахать мечом в Вестгейте укажут на выход из города: не затем протагонист прибыл на Берег Драконов, чтоб охаживать каждого встречного дубиной по голове. Тут главное оружие — интеллект, смекалка и логическое мышление. Хотя иногда и придется вытащить закаленный клинок из ножен — но только тогда, когда разговоры зайдут в тупик. Кстати о диалогах: озвучены они на совесть, но, к сожалению, далеко не все.

Тут и сказке конец. Подводя черту под всем вышесказанным, можно сказать одно: Mysteries of Westgate удалась на славу. Если отбросить в сторону парочку недоразумений, то вагон и маленькая тележка наслаждения игровым процессом обеспечены. Но — мало, до обидного мало.

РАДОСТИ:

Мощная сюжетная часть
Великолепные квесты
Колоритные персонажи
Проработанные диалоги
Ладная атмосфера

ГАДОСТИ:

Маловато локаций
Проблемы с озвучкой
Скоротечность

ОЦЕНКА:

8.1

ВЫВОД:

Mysteries of Westgate — отличное дополнение для отличной игры, которое способно не только подогреть интерес к серии Neverwinter Nights, но и стать основной для появления еще парочки адд-онов.

Слава Кунцевич





АНОНС

Machinarium

Жанр: *квест*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Amanita Design*
Издатель: *Amanita Design*
Издатель в СНГ: *1С, Snowball Studios*
Название в локализованной версии: *Машинариум*
Похожие игры: *серия Samorost, Questionaut, The Pantry, The Neverhood*
Дата выхода: *осень 2009 года*
Официальный сайт игры: *http://machinarium.com/*

Якуб Дворски — гений. Нет, он не придумал лекарство от рака и не решает дифференциальные уравнения в уме. Тут немного другой случай. Этот чешский умелец вместе со своей студией привнес в закостенелый коммерческий мир игростроя частичку теплой и волшебной атмосферы сериала Samorost, который стал чуть ли не идеалом игры арт-хаусного разлива.

О Праге и жуликоватых издателях

"Я бы изобретать игры по заказу смог. Если действительно надо было бы. Например, после войны, чтобы прокормить жену и ребенка, и единственный вариант — устроиться в Ubisoft" (с) Якуб Дворски

Рассказывать о таком чуде игрового мира, как Samorost, можно бесконечно долго и только в положительных тонах — но нужна ли полноценная рецензия на этот проект в контексте анонса Machinarium? Конечно, нет, но несколько добрых слов как о самом Samorost, так и об истоках его создания сказать стоит. Вообще, непосвященный обыватель может высказать удивление насчет того, что вполне обыкновенный point'n'click-квест получил мировую известность, кучу наград и народную любовь. С одной стороны, он будет прав. Но только с одной. Кроме примитивного адвенчурного геймплея, Samorost выделялся из когорты высокобюджетных проектов необыкновенной, очень "домашней" атмосферой, которую, в свою очередь, во многом обеспечивали чудная картинка, нарисованная рукой настоящего художника, и загадочная, волшебная музыка.

А ведь изначально игра, которая позже стала своеобразным символом разработчиков сюрреалистичных indie-продуктов, была всего лишь дипломным проектом студента Пражской академии искусств, который не захотел нести на суд преподавателям мультипликационный ролик. Студентом этим был Якуб Дворски, а за Samorost он, кстати, получил 4 балла, да и то с натяжкой. Но Samorost не был первой игрой талантливого чешского дизайнера. Еще в старшей школе некоторые из его проектов были изданы в Чехии и разошлись неплохим тиражом. За них, впрочем, юный и наивный Якуб не получил ни кроны, но это уже отдельная история.

О чешском пиве и "Ежике в тумане"

"Финансирование и просто деньги — это разные вещи. Ради денег я не готов позволять кому-то указывать мне, что мне делать, я не такой жадный" (с) Якуб Дворски

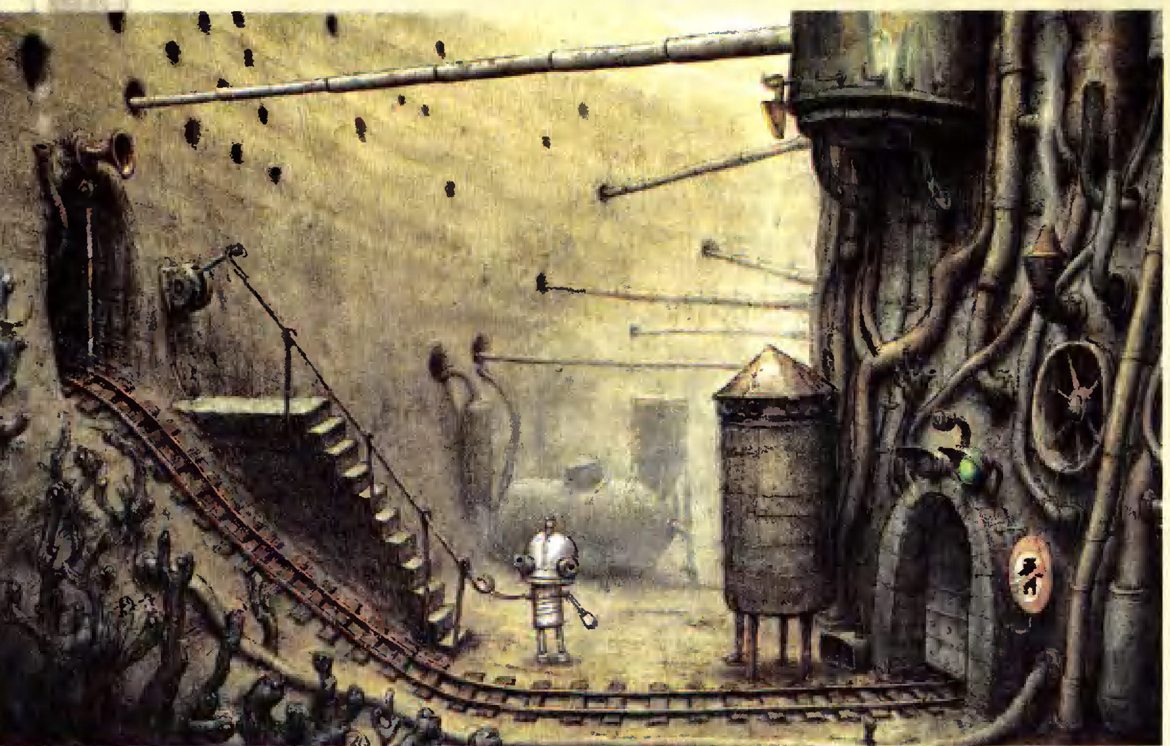
В принципе, Machinarium — это первый, если можно так выразиться, коммерческий проект Amanita Design в общем и Якуба Дворского в частности. До этого студия специализировалась исключительно на дизайне — и такие игры, как оба Samorost и ориентированная на детскую аудиторию The Pantry, создавались талантливыми разработчиками в свободное от основной работы время. Ну а вышедшая не так давно по заказу BBC образовательная Questionaut, в принципе, игрой и вовсе не является. Можно сказать, что Machinarium — это полноценный старт для пана Дворского и компании в суровом мире коммерции и конкуренции. Создается проект только лишь на полученные от продаж второй части Samorost деньги — без привлечения сторонних компаний и их золотых запасов.

Вообще, общая концепция проектов Amanita Design хоть и самобытна и самостоятельна, но не обошлась без влияния других произведений современного искусства. К примеру, сам Якуб Дворски говорил о том, что в немалой степени на его творчество повлиял мультфильм "Ежик в тумане", а также, например, "Маленький принц" Антуана де Сент-Экзюпери, картины Амадео Модильяни и Клода Моне. В случае с Machinarium не обошлось без известного чешского писателя-фантаста Карела Чапека и, понятное дело, без славящегося на весь мир чешского пива и загадочной атмосферы Праги.

О Кареле Чапеке и шестеренках

"Есть игры, которые сразу под продажи делают, а есть игры, которые ближе к искусству, которые отталкиваются, в первую очередь, от идеи" (с) Якуб Дворски

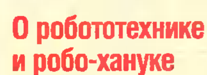
Теперь акцентируем внимание на самом Machinarium, о котором уже известно довольно много, причем многое из этого качественно отличается от того, что мы видели в сериале Samorost. Например, Machinarium обзаведется довольно интересной сюжетной линией. История проекта берет свое начало в городе, который так и называется — Машинариум. В нем живут, работают и отдыхают напичканные шестеренками и прочими механическими штуковинами роботы, до боли напоминающие людей — не столько обликом, сколько различными мелочами.



Наш главный герой — тоже робот. Зовут его Йозеф, причем не случайно: железный протагонист наречен так в честь брата Карела Чапека Йозефа, который и придумал слово "робот". По каким-то причинам Йозеф оказывается на городской свалке, причем в разобранном виде, и для начала подопечного андроида придется собрать из запчастей. Весьма оригинальное начало. Ну а вообще, сюжет зиждется на зловещем заговоре злых роботов из Братства Черной Шапки, которые похитили робоподружку Йозефа и держат в страхе весь Машинариум, угрожая взорвать городскую ратушу.

К слову, сюжетная линия в игре будет линейной, что для квеста нормально. Однако некоторую свободу действий нам все же предоставят. К примеру, по локациям позволят перемещаться в произвольном порядке, исключая, конечно, недоступные на том или ином этапе игры уровни.

Основой истории должны стать колоритные, почти живые персонажи, которых в своих приключениях робот Йозеф повстречает немало. Помня о том, какими были NPC в Samorost, нет никаких сомнений, что роботы у Amanita Design получатся на загляденье.



О робототехнике и робо-хануке

"Хорошие сборы у проекта, который [censored], говорят лишь о том, что это [censored] попало в струю". (с) Якуб Дворски



Изменения коснутся геймплейной части Machinarium, и их довольно много. К примеру, инновации придут в процесс кликанья по активным точкам: отныне можно будет активировать только те объекты, которые находятся в непосредственной близости от главного героя. Также, ввиду того, что протагонист механический, придется активно использовать его "телескопические" способности. Например, для того, чтобы дотянуться до рычага, который отделен от Йозефа трубой, следует "сплющить" нашего робота и путем удлинения его механической руки дотянуться до переключателя. Или наоборот, потребуется вытягивать протагониста в высоту для того, чтобы замаскироваться. Вот такое оригинальное нововведение от пана Дворского, которое враз усложняет задачки. Кроме этого, в Machinarium появится инвентарь, который расположится во "внутренностях" Йозефа: каждую новую вещь главный герой буквально проглатывает.

Для продвижения сценария практически обязательными становятся какие-никакие, но диалоги. И именно эта часть Machinarium покрыта завесой тайны в наибольшей степени. По одному из вариантов, роботы все-таки заговорят, но не человече-



ской речью, а непонятной тарабарщиной, ну а "перевод" будет транслироваться через субтитры или ролики. По другой версии, население останется молчаливым, как и в Samorost, а общаться оно будет путем мимики и жестов — опять же, с "переводом". Как оно будет на самом деле — узнаем, наверное, только после релиза. Складывается ощущение, что сами разработчики еще не решили, как реализовать этот компонент.

О Модильяни и отрезанном ухе

"Мерседес" нам не нужен — нам достаточно, чтобы просто были деньги для продолжения работы" (с) Якуб Дворски

Одной из важнейших составляющих атмосферы Machinarium должен стать визуальный ряд. И за него никаких опасений быть не должно. Как уже отмечалось выше, Якуб Дворски имеет художественное образование, дополненное талантом, который был уже продемонстрирован в тех же Samorost 1-2. Думается, сомнений в том, что игры о приключениях Гнома были прекрасными в визуальном плане, быть не должно.

Картины, которые рисует перо и воображение пана Дворского, можно отнести к такому направлению изобразительного искусства, как сюрреализм с легкой примесью постмодернизма. Локации и в Samorost, и в Machinarium вызывают ассоциации с полотнами таких признанных мастеров, как Амадео Модильяни, Клод Моне, Эдгар Дега или известный своим членовредительством Винсент Ван Гог. Хотя и такое сравнение весьма условно: у Якуба Дворского собственный, неповторимый стиль.

Сам Машинариум выглядит одновременно так, как должен выглядеть город роботов, и так, как он выглядеть не должен. С одной стороны, невооруженным глазом виден "машинный" дизайн: шестеренки соседствуют с подшипниками. С другой — игровые локации вполне "человеческие". Очередная аллюзия разработчиков на мир людей.

О микшере и симфоническом оркестре

"Мы очень любим создавать игры, нам это нравится, нам также нравится спокойно жить в своем городе, пить пиво с друзьями, ухаживать за девушками, мы нормальные люди" (с) Якуб Дворски

Сказав много хвалебных слов в адрес Якуба Дворского, нельзя обойти вниманием еще одного талантливого человека, работа которого завершила общую картину Samorost, а теперь должна привести к единому знаменателю Machinarium. Знакомьтесь, пан Томаш Дворак aka Floex — человек, ответственный за музыкальное сопровождение нового проекта Amanita Design. Помните, какие чарующие и волшебные мелодии звучали в Samorost? Их создал именно пан Дворак, причем именно за этот саунд он получил несколько игровых и музыкальных наград.

Но Томаш Дворак был известен в Чехии еще до того, как написал незабываемые мелодии к шедеврам игрового арт-хауса. Свой творческий путь этот музыкант начал еще в 1996 году, однако региональная слава и известность пришли к нему после выпуска альбома "Pocustone". Не лишним будет отметить, что Дворак является еще и художником: он сам рисует обложки для своих альбомов. Ну а поскольку Дворак и Дворски являются большими друзьями, нет ничего удивительного, что именно Томаш добровольно вызвался писать саундтреки к проектам Amanita Design. Можно с уверенностью сказать, что музыка в Machinarium будет более чем чудесной: кое-какие мелодии можно скачать уже сейчас.

Информации уже хватает для того, чтобы составить более-менее внятную картину Machinarium. Услышанное, увиденное и прочитанное впечатляет. Похоже, Якуб Дворски сотоварищи куют именно тот продукт, который мы ждем.

Слава Кунцевич



АНОНС

Duke Nukem Forever.

Эпистола на тот свет

Твой путь подошел к концу, друг. Ты шагал рядом долгие годы, интриговал и смешил, заставлял надеяться и мечтать. Твое имя выучили все, хотя многие даже не знакомы с твоим прошлым. Странно это писать, Дюк, ты совершенно неожиданно ушел. Казалось, ты вечен, но факт остается фактом: вечных нет. Последние годы ты цеплялся, словно оборванное дитя за юбку усталой матери, а ведь как все хорошо начиналось...



"Спасибо за вашу поддержку и за то, что вы были нашими поклонниками", — написано под этой фотографией на официальном сайте 3D Realms в новости, датированной восьмым мая две тысячи девятого года...

***

Ты отправился в путь в 1997 году, спустя почти мгновение после выхода культовой Duke Nukem 3D. В те времена твоя одежда носила бирку "Quake 2 Engine" и была невероятно модной. Все шло к тому, что выход состоится в 1998 году, но в головах у твоих родителей завелись тараканы — и стартовал марафон длинною в двенадцать долгих лет. Менялось время, менялись вкусы, менялась мода, а ты бежал, спотыкался и падал, еле поспевая менять одежку и подстраиваться под складывающиеся тенденции. За это время 3D Realms могла выпустить пяток выдающихся проектов, но студия предпочла сосредоточиться на тебе. На том, чтобы сделать тебя совершенным, хотя это было заведомо невозможно и глупо. Всем не угодишь, и потому заявления в стиле "Мы выпустим Duke Nukem Forever только тогда, когда будем уверены, что это лучшее творение всех времен и народов" вызывали скорее улыбку, чем трепет, пусть его отголоски и чувствовались внутри.

Впрочем, подобные заявления — хилое прикрытие. У компании дрожали руки, бегали глазки и подгибались коленки, когда дело доходило до серьезного. Она слишком много наобещала, слишком запуталась, слишком чего-то хотела и не могла обстоятельно взяться за работу, не могла собраться, сосредоточиться на чем-то одном. Напрягаться при всем этом студия не пыталась. Денежки имелись, издатель — тоже, но к разработке он не имел никакого отношения и мог лишь смотреть и негодовать. Жизнь прекрасна. Сидеть и плевать в потолок — легко, ведь никто не подгоняет. Кроме ненасытных игроков, вычерпывших себе идола. А что они? Подождут: хитов и шедевров хватает, грех жаловаться.

И пока все занимались делом, 3D Realms страдала странностями. На престоле восседает Havok, а она лицензирует некое шведское чудо под названием Meqon. Нелогично, непонятно. Неужели Havok не смог бы смоделировать реалистичную расчлененку, отстрел кусков мяса от монстров и разваливающуюся от выстрелов броню противников? Или просто разработчики разглядели в Meqon что-то оригинальное? Или он стоил дешевле? Не разобрать. Такие вот потуги были у компании и с графическим движком, который переписывался и дописывался постоянно, неся лишь головную боль. Бруссард не раз повторял, что именно из-за проблем с технической базой возникает столько обидных вещей. И не стоит забывать, что 3D Realms не могла взять постоянно прорастающие сорняки недостатков числом: команда была совсем небольшая, не набралось бы и сорока человек, а этого катастрофически мало для таких-то амбиций.

***

С высоты лет становится понятно, что идеальным годом для твоего выхода, Дюк, был 2004-ый. То был год великих шутеров, великих свершений и великих перемен. Painkiller, Far Cry, Doom 3, Half-Life 2, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Выйди ты тогда — и навсегда остался бы в истории. Сегодня же ты раздавлен, размазан колесами кризиса по асфальту игровой



индустрии. Ты — призрак. Тебя, по сути, нет, как нет и команды, двенадцать лет сшивавшей твое тело в уродливого Франкенштейна.

Ты представлялся идеалом, но, естественно, им не был. И скриншоты, продемонстрированные одним из бывших членов 3D Realms, тому подтверждение. После последнего перезапуска разработки ты законсервировался в прошлом. Друг, ты давно не менял одежду и выглядишь, честно говоря, неважно. Unreal Engine 2.5, даже улучшенный, уже чертовски устарел. На рынке балом правит Unreal Engine 3.0, а на смену ему, набирая ход, спешит Unreal Engine 4.0. Ты не в культуре и не в формате, Дюк. Мы увидели твое лицо — оно в морщинах. Мы лицезрели тебя на видео, которое скормили вечно голодной Сети твои родители. Нам ясно, что ничего оригинального ты бы не предложил. Дизайн уровней — порой блестящий, порой откровенный Doom 3 вперемешку с Prey. Механика — классика, олдскул. Отлично, но без сверхъестественного. А еще мы разглядели твой задор: ты вертел в руках свой золотой пистолет, показывал врагам средний палец и изрекал коронные фразочки. За это мы простили бы многое. Твоя харизма — наше все.

За двенадцать лет можно успеть многое. Окончить школу, получить несколько образований, завести семью и детей, объездить полмира, стать асом в чем-то. Твои родители не успели ничего... "Спокойная смерть лучше агонии", — сказал коллега Sigizmund. Может быть, он прав? Может, и хорошо, что с тобой произошло такое? Выдержал бы ты тяжелые удары критики? Не склонил бы голову перед армией разочарованных игроков? Стерпел бы волну сравнений с истинными шедеврами нового времени, чьи родители тоже работают неспеша, но все же работают? Неизвестно...

Но ты не мертв, друг, нет. Ты в коме. Все не могло закончиться на подходе к финишу. Старой доброй 3D Realms, в сущности, больше нет, но истинные родители тебя не оставили. Джордж Бруссард обивает пороги всех, кто может помочь тебе, кто может вытащить тебя из коматозного состояния. Среди возможных спасителей — сущие мастодонты: Microsoft дяди Билли, сдружившаяся с консолями Epic Games и даже id Software с адским пламенем в глазах. Take-Two предлагает за твою душу тридцать миллионов долларов, но Бруссард стоит на своем, ему нужны деньги на окончание всех работ, однако отдавать тебя в чужие руки он не намерен. Джордж, скорее всего, лучше начнет все с нуля, чем согласится на расставание. И он наверняка уже понял, что, если найдутся источники финансирования, придется работать, а отсиживаться и менять каждые три года концепцию больше не представится возможным. И ты придешь, наконец, придешь туда, куда должен...

С выходом Duke Nukem Forever, любили говорить, закончится одна эпоха и начнется другая. Проект стыдливо прикрыли, разработчики разбежались, а эпоха все та же. И никакого ажиотажа. Тихо, мирно, без обвинений и обещаний. Все. Расходимся. Представление окончено. Скотт Миллер и Джордж Бруссард, надеемся, возьмутся за ум и вернут статус создателей шикарных игр, парни из 3D Realms найдут себе достойные рабочие места в не последних студиях индустрии, а ты, Дюк, или покойся с миром, или обрети новую жизнь. Мы всеми руками за второй вариант, но судьба твоя неровная и любит сыпать шутками не меньше, чем ты сам во время необычных похождений. Ты был последним оксюмороном — переменной, которую нельзя не учесть. Мы не прощаемся, но расстаемся. Приятно было о тебе слышать все эти годы, друг...

P.S. Мы прекрасно понимаем, что Дюк Нюкем не ушел насовсем, что он еще обязательно вернется. Это письмо на тот свет мы адресуем овеянному тайной Дюку, который шагал в маске последние двенадцать лет. Он заслужил...

Антон Жук

АНОНС

Hei$t

Жанр: *TPA, симулятор ограбления банков*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *inXile Entertainment*
Издатель: *Codemasters*
Издатель в СНГ: *Бука*
Похожие игры: *серия GTA, серия The Godfather, серия Driver, Heist (2001)*
Дата выхода: *вторая половина 2009-го года*

Удивительно, но о Hei$t говорят и рассказывают гораздо меньше, чем эта игра заслуживает. Очевидно, что проект пусть и не сильно броский, зато оригинальный и стильный. К тому же, не стоит забывать, что за разработку отвечает не кто-нибудь, а команда Брайана Фарго — человека, который когда-то подарил миру Wasteland, а чуть позже — легендарный Fallout. Авторы не бросаются словами и не обещают революции. Главное, чего хочет компания, это соорудить первоклассный экшен. Точнее, даже не экшен, а симулятор ограбления банков с элементами экшена.





Беспроигрышный вариант

Последний раз Фарго и его inXile Entertainment шумели в 2005-ом году, когда выпустили сатирическую RPG The Bard's Tale. С того времени студия ведет себя как заправская тихоня: не разбрасывается интервью и не бьет в барабаны, заставляя обратить внимание на себя и свои творения. Короче говоря, спокойно работает. Тем не менее, компания за эти годы совершила три очень важных шага. Во-первых, конечно же, анонсировала Hei$t — и это главный пока что козырь inXile на 2009-ый год. Во-вторых, запустила в производство некую секретную ролевую игру, чего от студии ждали уже давно. По слухам, эта секретная RPG — не что иное как реинкарнация той самой Wasteland 1988-го года выпуска, из которой растут уши Fallout. Права на игру принадлежат как раз Фарго, так что не удивляйтесь, если он действительно совершит перезапуск классики ролевого жанра. Ну и, в-третьих, inXile приняла в свои ряды Джейсона Андерсона — личность еще более известную, нежели сам Брайан Фарго. Джейсон в свое время также сделал очень многое для серии Fallout, а, уйдя из Interplay, основал вместе с Леонардом Боярским и Тимом Кейном компанию Troika Games, из-под пера которой вышли такие игры, как, например, Arcanum и Vampire: The Masquerade — Bloodlines.

Другими словами, студия не сидела на месте, всячески обеспечивая пушистое будущее себе и своим игрокам. И вот тут мы возвращаемся к теме нашей сегодняшней статьи. Неизвестно, когда выйдет засекреченная ролевая игра и выйдет ли она вообще (вон даже 3D Realms треснула под градом кризиса), но Hei$t уже на подходе. Проект заявлен на лето этого года, но от разработчиков ни слуху ни духу, поэтому ждать игру в жаркие деньки июня, июля или августа, наверное, не стоит. Хлеб да соль лучше приготовьте к осени: именно тогда, скорее всего, Hei$t и явится к нам в гости. О том, почему же игру стоит ждать, читайте ниже.

По стопам Джонни Диллинджера

Прежде чем перейти к подробному описанию особенностей продукта, стоит оговориться, что проект представляет собой в целом. Hei$t — это GTA-подобная игра, то есть все характерные отличия жанра здесь присутствуют в полной мере. Тут имеется открытый для исследования город, реалистичный социум, тема мафии и бандитизма, огромный автопарк, погони и т.п. Но если в GTA и ее клонах ударение сделано на разнообразных миссиях, сюжетном ветвлении и sandbox и его плюсах, то в Hei$t авторы смещают акценты в сторону одного конкретного занятия — ограбления банков. inXile Entertainment не пытается покуситься на лавры Grand Theft Auto и получить в итоге от прессы бирку "Подражатель №X", она идет своим путем, создавая игру, которая похожа на GTA только концепцией открытого города. Rockstar в ближайшие лет десять не переплюнет никто, и Фарго со своей командой это прекрасно понимают. Оттого они и не планируют соваться на чужое поле, откуда их наверняка вынесут ногами вперед.

Сан-Франциско. 1969-ый год. Главный герой по имени Джонни Саттон только-только вышел из тюрьмы. Делать нечего, перспектив в мирной жизни нет, да и не хочется ему прожигать годы в роли обыкновенного человечка. От возможности быть как все Саттону определенно не по себе, и он возвращается на скользкую криминальную дорожку. Проблема в том, что в гангстерском мире парень пока никто, и необходимо заслужить уважение и имя. Но для Джонни это не представляется проблемой. Он сколачивает небольшую банду и начинает восхождение к вершине криминальной горы.

В банду Саттон берет троих человек — Кида, Крумба и Крекера. Кид — первоклассный водила, способный творить за рулем автомобиля настоящие чудеса. Оторваться от полиции для этого парня — плевое дело, за что он и попал в свежеобразованную группировку. Крумб — "тяжелая артиллерия". Вся забота об оружии и его использовании лежит на его плечах. Может заехать особо смелому охраннику прикладом по лицу и устроить геноцид полицейских, если того потребует ситуация. Крекер — взломщик и профессионал по части охранных систем, сигнализаций и всего подобного. Этот парень запросто вскроет сейф и оставит в лопухах весь банк. Каждый малый очень важен, но голова — мы и только мы. Нам достанется самая сложная задача — планировать и координировать процесс ограбления. В Hei$t не получится просто ворваться в первый попавшийся банк и с пальбой в потолок и тушки охранников вынести мешки с деньгами. Каждую операцию придется тщательно продумывать. Изучить входы и выходы, расположения сейфов, посты охраны, а уже в банке не натворить ошибок, совершить все запланированное, уложиться в отведенное время (на каждое ограбление будет даваться от двух до десяти минут) и постараться обойтись без лишних жертв.

В Hei$t случайные и не очень трупы — это всегда проблемы, притом в большинстве случаев довольно серьезные. От того, как вы вели себя во время обчистки банка, зависит, как станет вести себя полиция по отношению к вам. Если никого не прихлопнули, копы также вряд ли откроют по вам огонь. Устроили в банке настоящую бойню — готовьтесь к головомойке: просто так от вас не отвяжутся.

Разработчики заранее предупреждают, что "отвязываться" от главных героев в игре будут крайне неохотно. Это, повторимся, не Grand Theft Auto, где глупых служителей порядка можно за двадцать секунд обмотать вокруг пальца и умчаться навстречу заходящему солнцу. В Hei$t, помимо ограбления в целом, необходимо планировать еще и пути отступления: полиция тут крайне назойливая и цепкая, отчего придется помучиться — в хорошем смысле слова.

Каждый банк, как вы поняли, это настоящая цитадель со своими особенностями и уникальной архитектурой. Чтобы охота на деньги прошла успешно, необходимо иметь достойные навыки и умения. Так, трио напарников нужно будет прокачивать, а для этого придется "тренироваться на кошках". Сан-Франциско открыт для исследования, и состоит он далеко не из одних только банков. В городе полно закусочных, баров, кафе, ломбардов и прочих заведений, так и напрашивающихся на налет с обязательным громким воплем: "Everybody be cool! This is a robbery!".

Управлять Кидом, Крумбом и Крекером мы сумеем двумя способами: банально через клавиатуру и при помощи голосовых команд. С первым пунктом все ясно: горячие клавиши — они и в Африке горячие клавиши. А вот с системой голосовых команд все куда интереснее. При наличии микрофона играть, как обещают девелоперы, станет намного необычнее. Наши подопечные головорезы смогут не только понимать нецензурную брань, но и запоминать новые команды, в чем им поможет неплохой AI. Западные геймеры, без сомнений, получат массу удовольствия от голосовой функции, однако большинству русскоговорящих игроков понадобится адекватная переведенная версия от адекватного российского издателя, иначе определенный процент положительных эмоций пролетит мимо.

Подражая Тарантино

Наверное, каждый смотрел фильмы Квентина Тарантино, каждый знает о его черном юморе, фирменных диалогах и харизматичных персонажах. Hei$t, по планам inXile, станет "Бешеными псами" и "Криминальным чтивом" от мира игр. Сортирный юмор — это не сюда, разработчики копают глубже. Они связывают в один пучок уникальный стиль шестидесятых с обязательными хиппи, умопомрачительными погонями и множеством циничных шуток. Бездушным в итоге проект не может получиться по определению, разве что из-за какой-нибудь нелепой случайности.

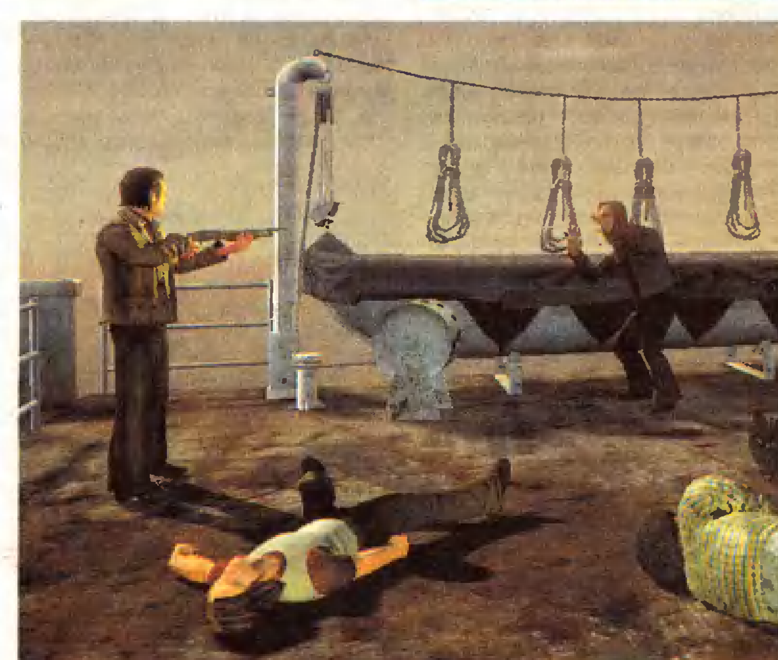
Графика, скажем так, не очень. Не то чтобы зеркала молили о пощаде, когда игра с ними рядом, но все равно очевидно, что технически тайтл опоздал годика эдак на два-три. Зато стиль выдержан идеально, кадры в какой-то придорожной забегаловке — это натуральное "Криминальное чтиво". Авторы просто прекрасно передают и атмосферу шестидесятых, и дух тарантиновских нетленок, что очень, очень немаловажно. Стиль может стать прекрасной ширмой для геймплейных недостатков и технических огрехов.

If you're going to $an Franci$co...

Ироничный боевик, главные роли в котором играют шестидесятые, хиппи, прически-"микрофоны", стиль, драйв, бандиты, крутые стволы, банки, тачки, диалоги и специфический юмор. Один из самых нестандартных экшенов этого года за авторством именитых и очень талантливых людей. Игру можно славословить уже просто взглянув на скриншоты, потому что задорно, атмосферно и нестандартно. Остается надеяться, что и в действительности она не окажется пустышкой.

Антон Жук





виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Павел Брель.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.
Подписано в печать 10.06.2009 г. в 21.00.

Тираж 21 232 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 3007.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12